TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

WRZESIEŃ '93

19/6

cena 18.000

Index 379859

CASTLES II

MIECZE VALDGIRA II

DESERT STRIKE

PIŁKA SKOPANA

LOCAL BUS

to rozwiązanie jutra, które dzięki nowym komputerom HYUNDAI dostępne jest na polskim rynku już dziś!

Niespotykana wcześniej szybkość działania kart graficznych pracujących z szyną lokalną (Local Bus), przewyższa wielokrotnie najlepsze akceleratory graficzne ISA i bardzo drogie, specjalne karty z koprocesorami graficznymi.

System Windows oraz uruchamiane pod jego kontrolą aplikacje działają z imponującą szybkością nawet przy jedonczesnym wyświetlaniu 65.000.000 kolorów.

Szyna lokalna (Local Bus), dzięki zgodności ze standardem VESA, umożliwia dołączenie do komputera innych kart razszerzeń (np. kontrolera dysków twardych) zwielokratniając możliwości całego systemu.

Standard szyny lokalnej powoduje, że stosowane dotychczas rozwiązania stają się przestarzałe,

HYUNDAI

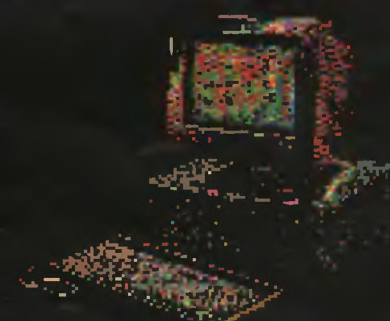
SV LINE with VESA LOCAL BUS

1. SV-425S: i486SX / 25MHz;
2. SV-433D: i486DX / 33MHz;
3. SV-450D2: i486DX2 / 50MHz
4. SV-466D2: i486DX2 / 66MHz:
5. SV-466D2 TE* / i486DX2 / 66MHz

* EISA TOWER

Zainteresowani otrzymają szczegółowe informacje pisząc na adres:

HYUNDAI SELKO INDUSTRIES LTD
00-988 Warszawa, Belwederska 20/22, Tel 41-40-05, Fax 41-36-08



MENU

Ave Naczelny, mortes te salutant...



Red. Nacz.
Marcin Borkowski
Redaguje Zepsoł
Stale współpracują:
Marcin Bazyłka, Piotr Gawrysiak, Emil Leszczyński (sekr. red.), Jacek Marczewski, Darek Michalski, Rafał Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Stokowski
DTP: Studio ☎ 24 95 43
Druk PWP „Gryf" S.A., Ciechanów
Wydawca: Spółdzielnia Bajtek
ul. Raperswilska 12
03-956 Warszawa, tel. 17 50 70
Biuro reklamy: Agencja reklamowa „BYRA"
tel. (02) 625 48 18
Dział reklamy: 21 12 05
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrótów.
Nakład 130 000 egz.
Telefon redakcji 21-12-05.
Dyżur redakcji czwartek 15-18

OD NACZELNEGO

Poprzednio też się nie udało!

Sierpień to nie jest dobry miesiąc na pucz. Jak wiadomo przewrót składa się z dwóch części. Pierwsza polega na utraceniu równowagi i przyjęciu dynamicznej pozycji horyzontalnej, druga - to powrót do pionu. Trzeba triumwiratowi przyznać, że początek mieli bardzo dynamiczny, tylko z tym końcem coś nie wyszło i teraz leżą jak długi.

W zależności od szczęścia puczyści kończą jako prezydenci, więźniowie w pasiakach albo szaszłyki na palu. Ten trzeci sposób jest o tyle wygodny (dla puczowanego, ma się rozumieć, nie dla puczujących), że z góry określa pozycję wyjściową do następnego puczu (sześć stóp pod ziemią). Tak więc, po powrocie z wygnania (że było to wygnanie, zespół dowiedział się dopiero po powrocie do Warszawy), My, Naczelny, postanowiliśmy jednomyślnie, że pokój nie jest rozwiązaniem, kto sieje wiatr zbiera burzę, a wszelkie ruchy rewolucyjne należy rozgniatać w zarodku, zanim rozpanoszą się na pół świata. Po wydaniu odpowiednich poleceń sile wykonawczej uwidocznionej na drugiej stronie okładki poprzedniego numeru (ten pan z siekierką), problem uznaliśmy za załatwiony, a wiszące przed naszym domem głowy uznajemy za wystarczające ostrzeżenie.

Aby uniknąć w przyszłości podobnych problemów, postanawia się co następuje:

1. Obrzeża trawnika zostają przekształcone w fosę, którą w czynie społecznym wykopie Kopalny.
2. Nad drzwiami do rezydencji Naczelnego wbudowuje się wieżę czołgu T - 72, zamówioną w Łabędach.
3. W drzwiach do redakcji umieszcza się wykrywacz metalu i bramkarza.
4. Biurko Naczelnego zostaje otoczone zasiekami z drutu kolczastego wzór 39.
5. Ustanawia się Sąd Doraźny w składzie (powstań) Naczelny (spocznij). Sąd ma zawsze rację, a od jego postanowień nie ma odwołania.
6. Zespół nie bierze odpowiedzialności za obietnice poczynione przez triumwirat w stosunku do osób trzecich.
7. Punktu siódmego nie ma.
8. Materiały dostarczone dawniej przez członków triumwiratu ulegają konfiskacie, a uzyskany z ich sprzedaży dochód przeznaczony zostaje na piwo, słone paluszki i zgrabne dziewuszki.

Moc jest z nami!

Naczelny

DEMA, DEMA...









ELYSIUM AND ANTIA DEMO PARTY - TARNÓW '93

W dniach 28 - 30 Czerwca odbyło się Elysium & Antia demo party. Trochę niezręcznie mi o tym pisać, gdyż organizowała je między innymi moja grupa i mogę zostać posądzony o stronniczość. Postaram się jednak być jak najbardziej obiektywnym. Główny organizator, którym był tarnowski Pałac Młodzieży, stanął na wysokości zadania. Na party przygotowano ogromną hałę, która mogła pomieścić o wiele więcej osób niż przyjechało, prócz tego przez cały czas (nawet w nocy) czynny był bufet gdzie można było się tanio pożywić. Party było przeznaczone tylko dla użytkowników C64, ale na sali znalazły się także dwie Amigi, na których można było poszaleć w Street Fightera 2 (skąd my to znamy). Przyjechali reprezentanci wszystkich liczących się w Polsce grup.

Przejdźmy do szczegółów... Na party, jak to na party, odbywała się wymiana programów i doświadczeń, kończenie dem na competition, można było poznać wielu znanych z dem ludzi, nawiązać kontakty. Obecni byli członkowie grupy INFLEXION znanej między innymi z gier "Eoroid" i "Acid Runner". Dowiedziałem się dla Was, że kończą swoją trzecią grę i rozpoczęli pracę nad następną. Podczas trwania party osoby chcące pisać gry mogły skontaktować się z firmą BMB, zajmującą się wydawaniem programów i sprzedać jej swoje produkty. Miejmy nadzieję, że coś z tego wyniknie.

W drugim dniu party o godzinie dziewiątej rozpoczęło się competition (czyli po prostu konkurs na...) muzyczne. Poziom prac w stosunku do poprzedniego party (Szczecin'92) był naprawdę bardzo wysoki; aż trudno było się zdecydować na co oddać głosy. Następnie odbyło się gfx - compo - tutaj także średni poziom znacznie się podniósł. Do brutalnej rzeczywistości przywróciło nas demo - compo. Prace były słabe. Wyróżniało się jedynie demo Darknes Zone grupy Nipson (zrealizowane jako swego rodzaju opowieść - film, moim zdaniem świetny pomysł!), które niestety ciągnęło się zbyt długo, co znudziło publiczność. Efekty dźwiękowe też nie należały do najlepszych. Drugim wyróż-

KONKURS

Konkurs (znów?)

Przewrót i związane z nim problemy mamy już z głowy, niektórzy mają głowy z szyi, można więc wrócić do rutynowych działań związanych z przygotowywaniem kolejnych numerów, kolejnych konkursów i innych kolejnych stałych elementów gry. Tym razem na tapetę poszły screeny z różnych gier, które ostatnimi czasy opisywaliśmy. Wiewiór powycinał z nich co lepsze kawałki i z wrodzoną skromnością usiłował wszystkich przekonać, że związany z tym bałagan to robota Kopalnego. Nie z nami te numery, niedodefiniowany gryzoniu!

Dobra, teraz do tzw. roboty (chle, chle, roboty!). Dookoła porozrzucane są obrazki bądź ich fragmenty (będzie ich ze dwadzieścia sztuk) pochodzące z gier opisywanych w ostatnich kilku numerach. Zadanie jest proste - trzeba napi-



sać, z jakiej gry jest który, napisać oczywiście na kuponie, potem kupon wysłać do nas, a my już sobie z tym poradzimy, albo i nie. Jak zwykle rozlosujemy jakieś nagrody, pewnie będzie to kilkanaście prenumerat, jakieś gry, joysticki, a może wreszcie uda się znaleźć coś ciekawszego? Ze względu na potencjalne gry uprasza się pt. Czytelników o podawanie typu komputera, jakim dysponują, bądź też informacji nt. pożądanej nagrody (joy, prenumerata, gra...) Jak zwykle nie obiecujemy nic, poza kompletnym bałaganem w redakcji, stosami kartek z rozwiązaniami błędnymi i nie tylko, oraz losowaniem przez sierotkę mającą wąsy i oboje rodziców.

Na tym kończę, pozdrawiając serdecznie ciocię Małgosię, Babcię Janę i świeżo owdowiałą żonę Haszaka.

Naczelny



niającym się demem był Obornik grupy Elysium. Demo to jest swego rodzaju ewenementem na skalę światową, gdyż zawiera ono w jednym pliku aż pięć tak zwanych World First'ów, czyli rzeczy które zostały zrobione na C64 po raz pierwszy.

Po pokazie komisja złożona z przedstawicieli wszystkich grup rozpoczęła liczenie głosów, a po kilkudziesięciu minutach nastąpiło uroczyste ogłoszenie wyników. Trzy pierwsze miejsca w każdej kategorii zostały uhonorowane okolicznościowymi dyplomami, które wręczało kierownictwo Pałacu Młodzieży. Oprócz dyplomów za pierwsze miejsca były nagrody pieniężne.

Party było udane i jego uczestnicy byli zadowoleni. Mi osobiście bardzo podobało się to, że na party panował porządek i wszystko było dokładnie ustalone co nie zostawiło miejsca na improwizację, która w takich sytuacjach zazwyczaj kończy się dość nieciekawie. Tak więc duże brawa należą się Pałacowi Młodzieży, że wszystko tak dobrze przygotował. ***Jetboy/ELYSIUM***

WYNIKI DEMO PARTY:

GRAFIKA

1. SHAMAN/TABOO
2. CRUISE/ELYSIUM
3. FAZEE/FATUM

MUZYKA

1. SHOGOON/TABOO
2. EMIL/VERMES
3. BENJI/INFLECTION

DEMO

1. OBORNIK/ELYSIUM
2. DARKNES ZONE/NIPSON
3. FATUM MEGADEMO/FATUM

P. S. Elysium i Pałac Młodzieży w Tarnowie zapowiadają, że w zimie zorganizują kolejne Demo - Party. Dokładny termin nie jest jeszcze znany ale wszyscy chętni mogą czuć się zaproszeni. Mamy nadzieję że tym razem przyjedzie więcej ludzi.

Elysium

CO NOWEGO

COMBAT AIR PATROL



Już wkrótce jeden z najlepszych symulatorów na Amidze, który wyda firma PSYGNOSIS. Zawierać będzie: misje na samolotach F/A18 i F14 oparte na autentycznych wydarzeniach w Zatoce Perskiej podczas operacji Pustynna Burza, realistyczne uzbrojenie, możliwość walki Head to Head, misje dzienne i nocne. Aby przekonać się że będzie aż tak doskonała musimy jeszcze trochę poczekać, gdyż na razie dotarło jedynie preview tej gierki.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * *

FANTASTIC DIZZY



Już w październiku kolejne (tylko BAD JOY wie dokładnie które!) przygody jajowatego dupka DIZZY'iego. Zły ZAKS znowu się zdenerwował, rzucił czar na kraj DIZZY'iego, porwał dziewuchę naszego znajomego jajcarza i zamknął ją w zamku w chmurach. DIZZY jak to dizzy musi odnaleźć zamek, pokonać czarodzieja i potem już żyć długo i szczęśliwie z Daisy.

EMILUS

Firma: CODEMASTERS
Pierwsze wrażenie: Chyba ładne
Maszyny: Sega Mega Drive, Master System, Game Gear, Amiga

ONE STEP BEYOND



Nieoficjalnie nazywana PUSHOVER II, jest grą zręcznościowo - logiczną. Tym razem sterujemy pieskiem COLIN'em, który przez wiele (oj bardzo dużo) plansz musi skakać po trampolinach i takich innych. Grafika kolorowa i fajowa (szczególnie intro), muzyka boska! Firam OCEAN znowu dała czadu.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *

PIRATES GOLD



"Pirates", świetna przygodówka z 1989 roku dogoniła epokę. W nowej wersji tej gry znacznie udoskonalono grafikę (świetna z wyjątkiem mapy) i muzykę. Wraz z nimi wzrosły wymagania sprzętowe: 386 DX z 4 MB RAM i 20 MB na dysku twardym. A więc znów handel, bitwy morskie, forty do zdobycia i inne przyjemności świata tego, tyle że ładniej.

Sir Haszak

Komputer: PC
Ocena: * * * *

MICRO MACHINES



Już wkrótce kolejny hit. Gra firmy CODEMASTERS MICRO MACHINES. Dzięki niej będziesz miał możliwość ścigania się na 27 torach, tzw. małymi maszynkami czyli samochodzikami, małymi czołgami, helikopterami itp. Grafika niezła, animacja doskonała. Mówiąc krótko zapowiada się kawał zabawy.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Maszyny: Game Gear (już w listopadzie), Master System, Amiga i PC

KEN'S LABIRYNTH



Wolfenstein 3D wypuszcza swoje odnóżki. Po grze Catacombs of Abbyss mamy Ken's Labirynth. Odnaleźć zagubionego przyjaciela: oto cel, a misja nasza upłynie nam w otoczeniu grafiki VGA i niezgorszej muzyki... I pomyśleć, że wakacje już się skończyły.

Alex & Gawron

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * *

Amiga - z niekoniecznie ostatniej chwili: pojawiły się Eye of Beholder III, Kings Quest VI i Ishar II. Odradzamy zakup SkidMarks - nie działa na normalnej 500, a i uruchomiona na + nie jest warta oglądania. Lada moment ma się pojawić Space Hulk, w październiku zapowiadany jest Jurassic Park (Ocean). USGold szykuje Kingmaker'a - gierkę strategiczną z czasów zakutych łbów (znaczy się rycerskich). Będzie też Second Samurai (Vivid Image) - w październiku demo, reszta zapewne przed świętami.

Spy & Donosiciel



SCORPION

1. 20 minut po czym został zdjęty na inne testy.
2. Jak wszystkie 1.88 metra.
3. Trzy, ale dosyć szeroko rozstawione przez co nieźle trzymają.
4. Jeden przycisk na palec wskazujący. Autofire są aż dwa rodzaje: zwykły przerywany, oraz blokada na fire (całkiem sprytne).
5. Microswitch'e (mikroprzełączniki). Joystick posiada zmienną geometrię skrzydeł tzn. można go ustawić w pozycji pozwalającej grać z ręki oraz ze stołu po [illegible] niu SCORPION'a do stołu.
6. Ocena: Bardzo Dobra (5).





SUPERSTAR SV - 131

(ta sama mafia co wyżej)

1. 20 sekund, ale to był zwykły wypadek przy pracy. Uważam że ma jedne z lepszych przyssawek.
2. Jak wszystkie.1.25 metra.
3. Pięć ale dobrze rozstawionych. Świetnie trzymają ale na blacie a nie na szybie.
4. Dwa przyciski położone obok siebie. Wygodne w działaniu. Autofire tradycyjny, przerywany. Można wybrać tryb CPC464.
5. Majkrosłicze. ączka od lewara wygodna, taka jak na automatach (w Burger Kingu na placu Konstytucji). Dosyć precyzyjne reakcje na ruch rączką.
6. Wyjątkowo dobry (4+).

Kupno joysticka to dosyć poważna sprawa, więc aby ułatwić wam trochę życie zamieszczamy tu wyniki testów sześciu joy'i. Oto co kryje się pod numerkami w opisach:

1. Czas trzymania przyssawków bez śliny na szybie. 2 Czas trzymania przyssawków ze śliną na redakcyjnej szafie (wszystkie skurczybyki utrzymały się jakiś tydzień po czym trzeba było je zdjąć na sesję zdjęciową). Długość kabla. 3. Ilość przyssawków. 4. Ilość fajerów, czyli na ile rąk można strzelać. Czy jest i jaki autofire. 5. Rodzaje styków. Inne. 6. Oceny szkolne. Od 1 do 6.

Super Vision

Gry komputerowe mają jedną, zasadniczą wadę - grać w nie można tylko tam, gdzie jest komputer. Gry telewizyjne są już nieco lepsze - łatwiej jest wozić ze sobą konsolę, niż komputer, a o telewizor jest stosunkowo łatwo. Trudno to jednak nazwać rozwiązaniem optymalnym - telewizora nie da się schować do teczki, a rasowy gracz nie po to idzie do szkoły, żeby się w niej uczyć.

Ktoś kiedyś poszedł po rozum do głowy, połączył ze sobą konsolę do gier i wyświetlacz ciekłokrystaliczny, całość podłączył do baterii i wysłał dziecko do szkoły, by sprawdziło, czy da się tego używać w kasetce. Pełny sukces! Jedynie biologiczka zauważyła, że coś się święci, ale na tym lekcja się skończyła, bo nie da się równocześnie grać i wypisywać na tablicy nazw gatunków roślin chronionych z Madagaskaru.

Nawet jeśli powyższa historia nie jest do końca prawdziwa (nie chodziło o biologiczkę, a o fizyka), faktem jest, że przenośne konsole po tym jak już zostały wymyślone zaczęły gwałtem podbijać świat. Jest ich kilka typów, najszerzej znany jest chyba GameBoy (który doczekał się już swojego miejsca w rubryce Br0mtendo), ale i inne przebijają się na rynku. Jednym z tych innych modeli jest SuperVision, którego dostaliśmy do testowania od firmy 3 - State Poland.

Jak przystało na grę kieszonkową, SuperVision z łatwością mieści się w teczce, nawet niezbyt dużej. Zasilane jest z czterech baterii paluszków, ma przyzwoitej wielkości wyświetlacz, mały wbudowany głośniczek i wyjście na słuchawki, tudzież regulatory głośności i kontrastu. Do tego w komplecie sprzedawany jest jeden kartridż z grą (coś tak jakby Arkanoid), do testu dostaliśmy jeszcze kilka innych gier (z polskimi opisami!), a według dystrybutora różnych dostępnych tytułów jest w tej chwili kilkadziesiąt albo i więcej, będą one zresztą sukcesywnie wprowadzane na nasz rynek.

Test rozpoczął Naczelny, ale zanim zdążył sobie wyrobić zdanie, zadzwonił telefon i pałeczkę (znaczy się grę) przejął Emilus. Już po dwóch godzinach przypomniał sobie, że właśnie się spóźnił na jakieś sptkanie, więc postanowił grać dalej. Około północy głód oderwał go od gry. Pierwsze wrażenie - jak najlepsze. "Mam nadzieję, że nie zabierzesz tego na urlop? "

Dalszą część testu prowadził Borek jr na wakacjach. SuperVision wyłączane było tylko na noc, albo w momencie gdy siadły baterie (raz na kilka dni intensywnego używania, inna sprawa, że kupowaliśmy wyłącznie baterie alkaliczne). Tych kilkadziesiąt (albo i kilkaset) godzin pracy, pozwoliło na wyciągnięcie następujących wniosków:

1. Grafika - korzystając z wyświetlacza o rozdzielczości 160*160 i czterech odcieni szarości trudno uzyskać efekty porównywalne z Amigą czy nawet Atari XL/XE, toteż trudno się nią zachwycać. Jest jaka jest, raczej średnia i niezbyt szybka, za to dosyć kontrastowa. Dużą

RAIDER SV - 206

(Joy Pecetowy)

1. Całe 20 minut. Ma dobre przyssawki.
2. Jak wszystkie 1.25 metra.
3. Cztery narożne [illegible].
4. Dwa przyciski [illegible] kciuk i palec wskazujący. Posiada dwa klawisze Auto A i Auto B nie wiadomo do czego. Brak drugiego fire'a.
5. Analogowe z tym że fire'y z mikrostykami. Ciężko go wycentrować i ma problemy z powrotem do pozycji pionowej, co powoduje pewne niedokładności. Jest bardzo miękki i delikatny. Idealny do symulacji.
6. Dość dobry (3+).

TOPSTAR SV - 227

(rodzina Quickjoy'ów. Joy PeCetowy)

1. 20 minut. Nie wyglądał na takiego, ale cóż beret włóż.
2. Jak wszystkie.1.25 metra.
3. Cztery rozstawione tradycyjnie na rogach.
4. Dwa fire na palec wskazujący, oraz kciuk. Autofire konwencjonalny, łatwo przełączalny.
5. Micro - on - off - y (kończą mi się nazwy). Wygodny, testowany na symulatorach i zręcznościówkach. Jest OK.
6. Wyjątkowo dobry (4+).







MEGASTAR SV - 135

(kolejny Quickjoy)

1. 20 minut. Skurczybyk mało sobie kabli nie nadwyrężył ale przetrwał do końca.
2. Jak wszystkie.1.25 metra.
3. Pięć bardzo dobrze rozstawionych. Trzymają jak diabły.
4. Trzy przyciski położone obok siebie. Wygodnie ustawione. Autofire tradycyjny, [illegible].
5. Małoprzełączniki (mikroprzełączniki). Ogólnie [illegible] wygodny, ale trzeba włożyć pewną [illegible] sposobem nim operować.
6. Bardzo dobry (5).



HYPERSTAR SV - 132

(rodzina Quickjoy'ów)

1. 2 minuty 58 sekund. Spadł jako drugi. Może miał zły dzień.
2. Jak wszystkie.1.25 metra.
3. Aż pięć, ale według mnie kiepsko rozstawione. Przy grach bardziej dynamicznych łatwo puszczają przyssawki.
4. Dwa przyciski ustawione blisko siebie, można powiedzieć że mało wygodne. Zwykły autofire [illegible]. Możliwość przełączenia na tryb [illegible].
5. Mikroprzełączniki (te co pykają). Po lewej stronie ma wajchę (tzw. kij radości), co ułatwia grę leworęcznym.
6. Ocena: Mierny plus - dla praworęcznych (2+). Dobry - dla leworęcznych (4).

Wasz Joyman [illegible]



zaletą wyświetlacza są jego pokaźne rozmiary - 7*7 cm.

2. Efekty dźwiękowe - konsola ma wbudowane dwa (albo więcej - w instrukcji nic na ten temat nie ma) generatory dźwięku, efekty ich działania są - przynajmniej w tych grach, którymi dysponowaliśmy - takie sobie. Na pewno lepsze niż w Spectrum a gorsze niż w C64, jednak dzięki możliwości ściszenia głośniczka można się nimi zanadto nie przejmować.

3. Wygoda użytkowania - duża. Całość jest mała, lekka i poręczna, co umożliwia grę w każdych warunkach, o ile mamy wystarczająco dobre oświetlenie (takie jak do czytania). Klawisze (niemal identyczne jak w Nintendo, choć zamiast jednego krzyżaka do poruszania się są cztery niezależne guziki) rozmieszczone są ergonomicznie (po naszemu - wygodnie i nie męcząco).

4. Kartridże - małe i poręczne, można mieć w kieszeni kilka sztuk, wymienia się je łatwo i szybko. Wszystkie, którymi dysponowaliśmy, zawierają po jednej grze.

W sumie SuperVision zrobiło na nas dobre wrażenie. Na pewno nie jest to urządzenie deklasujące GameBoy'a, sprawiającego wrażenie szybszego i dysponującego bardziej rozbudowanymi grami, jednak grać można z taką samą frajdą, tracąc masę czasu potencjalnie nadającego się do bardziej racjonalnego wykorzystania (np. na wkuwanie angielskich słówek). Producent dae półroczną gwarancję na swój produkt. Nie bez znaczenia jest też cena (nie wyższa niż 1.1 miliona złotych), dzięki której SuperVision jest nieco bardziej dostępny od konkurencji.

Borek

SuperVision dostaliśmy od:
3 - State Poland - QuickJoy, Datalux
Warszawa, Majdańska 9

PIŁKI

Motto: Albo wygra lepszy, albo będzie remis (Kazimierz Górski)

Piłka skopana

Opisy programów symulujących kopanie balona po raz ostatni pojawiły się chyba jeszcze przed moim urodzeniem. A przecież w tej jakże pożytecznej dyscyplinie zmieniło się od tego czasu sporo i czasem nawet na lepsze.

Ostatnim (i pierwszym) z WIELKICH KOPANYCH OPISANYCH był MICROPROSE SOCCER. Przed nim i po nim pojawiło się parę interesujących produkcji, które przez karygodne niedopatrzenie nie znalazły się w TS, choć zasłużyły na parozdaniowe uwiecznienie. Teraz też nie pójdą wszystkie, ale nic to!

W krótkich, piłkarskich słowach, opisujemy tu najważniejsze zady i walety tych programów. Aby nie tracić miejsca na bzdety takie jak ten, który właśnie czytasz, postanowiliśmy każdy opis podać w punktach.

W pierwszym punkcie znalazło się wyszczególnienie opcji, którymi dysponuje program (konkurencje - ligi, puchary; edycja drużyn; stan murawy, siła wiatru; dogrywki, kamery, powtórki). Drugi opisuje sposób rozgrywki (widok boiska, prowadzenie piłki, obsługa bramkarza, sędziowanie - rzuty karne i wolne, czerwone i żółte kartki, odkryty przez nas najprostszy sposób strzelania bramek). Punkty trzeci i czwarty wyrażać będą naszą ocenę grafiki i muzyki (efektów dźwiękowych). W piątym zamieścimy nasze głęboko przemyślane i niesłychanie trafne uwagi o programie. Końcowa ocena, wyrażona wynikiem piłkarskim, będzie stosunkiem zalet i wad gry, cokolwiek by to miało znaczyć.

Na początek przedstawiamy programy na 16-bitowce. Gdyby jednak spotkał nas szczęśliwy posiadacz komputera 8-bitowego, upraszany jest o nie oddawanie ostrzegawczego strzału w plecy - już w następnym numerze parę piłek do jego bramki. O czym nie mogli powstrzymać się z doniesieniem

Sir Haszak & EMILUS

FOUL

European Championship 1992

1. Pograć można systemem nibypucharowym, składającym się z 7 rund. Aby przejść, trzeba wygrać (remis też eliminuje z rozgrywek). Możesz ustawić czas gry (od 5 do 20 minut), nagrywanie goli i oglądanie ich, sposób sterowania piłkarzami (klawiatura lub joystick), a także wybrać drużyny narodowe (jedna twoja i 7 przeciwników), biorące udział w rozgrywkach.

2. Boisko widzimy z boku. Figurki piłkarzy są duże. Piłka klei się do nogi, a podawana leci w kierunku zawodnika własnej drużyny. Można kontrolować ruchy bramkarza, jeśli piłka jest w posiadaniu przeciwnika w okolicach naszego pola karnego. Sędziowanie ogranicza się do odgwizdywania fauli i słownych reprymend. Kartek, dogrywek czy karnych nie uświadczysz.

Aby strzelić bramkę należy biec po skrzydle (dowolnym) ku linii końcowej. Jeśli bramkarz wyjdzie do narożnika pola karnego, mijamy go i strzelamy na skos. Jeśli pozostanie w bramce dobiegamy do lini końcowej, podciągamy do lini pola karnego i strzelamy w kierunku bramki. Gdy jeden z zawodników naszej drużyny jest pod bramką, wychodzi nam dośrodkowanie i trzeba jeszcze strzelić głową. Jeśli zawodnika naszego nie ma pod bramką, wyjdzie nam strzał z ostrego kąta, który bardzo często kończy się sukcesem.

3. Grafika znośna (gorsza z lepszych).

4. Żenada

5. W grze brakuje tak wielu przepisów (o opcjach nie wspominając), że trudno powiedzieć czy to jeszcze piłka nożna. Działa na Amidze i PC (opis na PC).

Ocena: 2: 6

Sir Haszak

GOAL!

1. Mamy kilka możliwości rozgrywek: mecz towarzyski (SINGLE MATCH), trening (PRACTICE), pojedynek z komputerem na kolejnych pięciu poziomach trudności (ARCADE CHALLENGE), oraz liga (LEAGUE). Opcja (REPLAYS) służy do obsługi powtórek. Przy pomocy (OPTIONS), możemy ustawić: jedną z 4 nawierzchni, czas gry (2*1, 2*3, 2*5, 2*10 i 2*20 minut czasu rzeczywistego), poziom bramkarza, poziom komputera, czy mają być dogrywki, powtórki, widok boiska (poziomy lub pionowy), zooming'i, scanner, okrzyki tłumów, oraz sędziego (spośród 16). Jest również opcja umożliwiająca pełną edycję drużyn (EDIT TEAMS). Dzięki niej można ustalić: taktykę gry, kolory strojów, nazwy drużyny i menedżera, możemy także zmieniać graczy: ich nazwiska, numery, współczynniki.

2. Jak już wspomniałem boisko możemy widzieć w pionie, lub w poziomie ekranu. Zawodnicy są dosyć duzi, w porównaniu z SENSIBLE SOCCER, czy KICK OFF II. Piłka klei się do nogi, ale gdy poru-



szamy się powoli. Gdy biegniemy piłka jest wypuszczana przed zawodnika i sterowanie nią jest utrudnione. Oczywiście są faule, zmiany, czerwone i żółte kartki, karne, rogi, dogrywki, oraz tzw. INJURY TIME, czyli czas doliczony przez sędziego za przerwy w grze. Odebrać piłkę przeciwnikowi możemy klasycznym wślizgiem z FIRE, lub też bez FIRE kiwając przeciwnika. Bramkarz sterowany jest przez komputer, aczkolwiek możemy nim sterować przy wybiciach piłki. Jeżeli panujesz nad piłką to wszelkie podania są skierowane do twoich graczy.

Na strzelenie bramki jest wiele sposobów, najłatwiejszy to wejście biegiem, na wprost bramki, na pole karne i odpalenie piłki w bramkarza. Zależnie od tego która noga będzie z przodu w momencie strzału to w tę stronę poleci piłka nie dając przeciwnikowi żadnych szans.

3. Muszę przyznać, że grafika jest dobra.

4. Muzyka też na wysokim poziomie.

5. Ogólnie, jest to najlepsza piłka z dotychczas wyprodukowanych na 16-bitowcach, z dużą liczbą opcji. Na razie tylko na Amidze.

Ocena: 5: 1

EMILUS

KICK OFF II

1. Gra dostarcza nam następujące formy pogrania w piłkę: trening (PRACTICE), pojedyncza gra (SINGLE GAME), liga (THE LEAGUE), puchar (THE CUP), mecz towarzyski (INTERNATIONAL FRIENDLY), oraz turnieje specjalne (SPECIAL EVENTS), np. WORLD CUP. Tradycyjne menu powtórek (ACTION REPLAY), oraz KIT DESIGN, okrojony tylko do edycji kolorów ubranek. W OPTIONS możemy ustawić rodzaj murawy (4 rodzaje), czas gry (2*3, 2*5, 2*10 i 2*20 minut rzeczywistych), obecność wiatru, dogrywki, poziom ligi, prędkość gry (100%, 50% i 25%), poziom drużyn, taktykę, oraz sędziego (24 łebków).

2. Boisko ustawione w pionie ekranu. Zawodnicy malutcy. Piłka nie klei się do nogi, trzeba się nieźle napocić, aby opanować technikę jej prowadzenia. Bramkarz sterowany tylko podczas karnych i ewentualnie przy wybijaniu piłki. Sędzia gwiżdże, ale jest niewidoczny (pewnie siedzi na trybunach). Są kartki, dogrywki, faule, karne, injury time, zmiany.

Właściwie nie ma recepty na strzelenie bramki.

3. Średnia.

4. Kiepska.

5. Ma dużo opcji, ale nie jest do końca dopracowana.

Gra się trochę sztywno i mało rzeczywiście. Kiepskie sample, grafika taka sobie.

Ocena: 2: 3

EMILUS





PIŁKI

LEAGUE DIVISION ONE TABLE

VIEWING TOP HALF

	PLD	W	D	L	F	A	PTS
IVERPOOL	041	34	07	00	149	000	109
EEDS UNITED	041	20	06	15	063	048	066
OUTHAMPTON	041	19	05	17	066	059	062
RSENAL	041	19	05	17	064	064	062
AN. CITY	041	17	11	13	056	053	062
.P.R.	041	18	07	16	059	064	061
HEFF. UNITED	041	18	05	18	072	074	059
STON VILLA	041	17	07	17	069	081	058
ORWICH CITY	041	15	12	14	059	064	057
AN. UNITED	041	16	09	16	054	051	057
IMBLEDON	041	16	08	17	055	060	056

VIEW OTHER HALF EXIT



Liverpool

1. Grasz w lidze angielskiej lub w pucharze Anglii (jeden mecz rozstrzyga). Drużynę możesz sobie dobrać spośród obecnych graczy Liverpoolu. Mecze mogą mieć długość 10, 20, 30, 60 lub 90 minut. Na zmiany pogody nie masz wpływu, ale czasami zdarza się grać na nawierzchni np. mokrej (w sumie są trzy rodzaje)

2. Boisko widzimy z góry (niewielkiej). Piłkarze są tak dobrze wyszkoleni, że piłka kiei im się do nog. Sposoby na jej odebranie są dwa: przejście przez prowadzącego piłkę lub wślizg. Bramkarzem możesz poruszać tylko podczas karnych.

Sędzia nie żałuje żółtych i czerwonych kartek, nie wzbrania się też przed dyktowaniem rzutów wolnych i karnych.

Bramkę najłatwiej strzelić z rzutu wolnego (z karnego też, ale to banał). Jeśli strzelamy w światło bramki z 30-35 metrów zawsze padnie bramka. Z gry najłatwiej coś ustrzelić idąc od narożnika pola karnego na skos ku bramce. Na środku pola karnego podciągamy nieco ku środkowi boiska. Może się wtedy zdarzyć wślizg obrońcy. W 80% przypadków konsekwencją będzie gol samobójczy lub karny dla nas. Gdy uda nam się przekroczyć z piłką biegnącą przez boisko pionową linię (boisko ma takich pięć) najbliższą środkowej, odwracamy się do bramki i strzelamy.

Efekt gwarantowany w 99%.

3. Grafika z lekka toporna, ale da się przeżyć.

4. Muzyka znośna.

5. Przed grą można poznać całą historię Liverpoolu łącznie z pikantnymi szczegółami (w jakich majtkach grali pierwszy mecz i te rzeczy). Poza tym nie sposób nie zwrócić uwagi na nieprzyzwoitą łatwość w zdobywaniu bramek - poniżej 10 może zejść jedynie początkujący. Przez pierwsze mecze nie przeszkadza to jednak w czerpaniu przyjemności z gry (potem zaczyna nudzić i denerwować).

Ocena: 4: 3

Sir Haszak

Sensible Soccer 92/93

1. Zacznijmy od form rozgrywek: towarzyskie (FRIENDLY), puchar (CUP), liga (LEAGUE), oraz specjalne turnieje (WORLD CUP, EURO CUP, LEAGUE OF NATIONS, EUROPEAN CHAMPIONSHIPS). Poza tym mamy kilka opcji technicznych, gdzie możemy: ustalić czas gry (3, 5, 7, 10 minut czasu rzeczywistego), włączyć/wyłączyć powtórki, muzykę, warunki pogodowe (deszcz i inne przyjemności), oraz ustawić jeden z czterech języków w jakim będzie prowadzona gra (angielski, niemiecki, francuski, włoski). W EDIT TEAMS możemy zmienić: nazwy drużyn, menedżerów, piłkarzy, ubiór piłkarzy (koszulki, spodenki, getry). LOAD/SAVE DATA zapisuje ustawioną konfigurację. W trakcie rozpoczynania gry możemy wybrać rodzaj murawy (spośród 8), oraz taktykę gry po uprzednim zorientowaniu się o taktyce przeciwnika.

2. Boisko ciągnie się wzdłuż (tzn. w pionie). Sylwetki piłkarzyków maluteńkie. Piłka w żadnym razie się nie klei. Bramkarz sterowany przez komputer, jedynie przy wybiciach możemy machając joy'em ustalić kierunek w którym wybije piłkę. Sędzia siedzi gdzieś na trybunach i stamtąd wydaje wszelkie decyzje o: faulach, żółtych i czerwonych kartkach, rzutach rożnych, karnych, dogrywkach, czy zmianach. Odbierać piłkę możemy wślizgiem (który kończy się na ogół faulem), lub normalnie robiąc przeciwnika w bambuko. Ciekawostką jest podkręcanie piłek - tzw. banany.

Sposobów strzelenia bramy jest co najmniej tyle co grających w SENSIBLA. Najskuteczniej strzelicie gola, albo strzelając po skosie w bramkę, lub też idąc na wprost bramki i wykonując tzw. banana w któryś z rogów bramki. W razie gdyby bramkarz wybił piłkę szybki podbieg, luta w światło bramki i jeeeest!!! (Przepraszam spadłem z krzesła).

3. Extra, piłkarzyki mają nawet różny kolor włosów.

4. Ach, te wiwatujące trybuny. Bardzo dobra.

5. Gra może jest uboższa od GOAL!'a pod względem technicznym, ma jednak ma olbrzymią przewagę w tzw. grywalności. Powiem szczerze: wolę grać w SENSIBLA niż w GOLLA. Dostępna na Amidze (tenże opis), oraz PeCecie.

Ocena: 6: 2

EMILUS

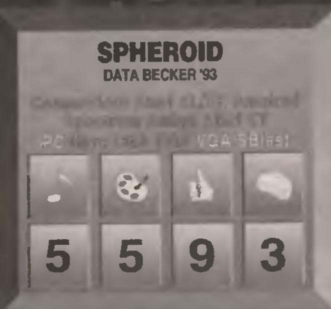








SPHEROID



Dawno, dawno temu (mniej więcej wczoraj około południa) stała się rzecz straszna! Hordy okrutnych najeźdźców wychynęły zza najbliższej galaktyki (spiralnej, z poprzeczką) i szybko rozprawiając się z nielicznymi jednostkami Federacji Solarnej nieustraszenie mkną ku kolebce humanizmu i cywilizacji: Ziemi.

Na szczęście jak zwykle w takich sytuacjach ziemscy naukowcy siadają nad deskami projektowymi i po czasie potrzebnym przeciętnemu Trollowi na wychylenie kufla piwska (informacja dla Kopalnego: siup, siup, siup, błeee...) widnieje już tam szczegółowy projekt pojazdu mogącego pokazać ochydnym Sferoidom (gdyż to o nich właśnie tutaj mowa) kto tu rządzi. Ze wszystkich ziemskich fabryk transportem morskim, jak i wołami, docierać zaczynają części sprytnie zmajstrowane przez kooperantów: cztery potężnie gazodysznie (tzn. silniki), jedna obrotowa ognioplujka umieszczona centralnie (tzn. działko), dwie kieszenie chowne (tzn. luki na broń), wytwarzacz chityny (tzn. osłona)... W tajnym ośrodku ukrytym głęboko w trzewiach ziemskiej skorupy dźwigi i suwnice jęczą składając tą zbieraninę do kupy.

Na powierzchni zaś kapral John S. trenuje grupę śmiałków, z których jeden zasiądzie za sterami tej ostatniej nadziei Ziemi (która w miedzyczasie zostaje szczęśliwie teleportowana na wysoką orbitę, by nie stała się łupem obleśnych Sferrańskich sabotażystów). W końcu, po morderczym sprawdzianie sam prezydent wręcza Ci kluczyki [illegible], a Miss Świata obdarza CIĘ [...] i ostatnim pocałunkiem. Wyruszasz... Przed tobą dziesiątki potyczek z obydnymi pojazdami Sferrów, ich rakietami, bombami, dziećmi, starcami i żonami. Gdy ręka będzie ci drętwieć od ciągłego walenia w Fire, a działko okładać zaczniesz mokrymi szmatami by się nie przegrzało (a z nim tak jak dziewczynami - im lepsze tym bardziej gorące), pamiętaj o działkach, które pod krzyżem czekają na twój powrót, o żonie i kochance chlipącymi teraz wspólnie i zgodnie. Nie daj się! Niech złe moce mają cię w swojej opiece!

Jeśli żądza zielonej krwi Sferrionów nie będzie cię opuszczać to móc będziesz podczas przelotów z kwiatka na..., przepraszam z planety na planetę odwiedzić dobrze Ci skądinąd znane pirackie centrale handlowe, gdzie po preferencyjnych cenach zakupisz dodatkowe uzbrojenie swej machiny (oczywiście za pieniądze odebrane wrednym Sferranom). Co jeden układ planetarny (czyli co trzynaście wściekłe zielonych potyczek) zmierzysz się z wielką tajemnicą, której to należy tak przyłożyć żeby jej wszystkie zęby powypadały.

Na końcu zaś uratujesz naszą cudowną planetę (w co wciąż nie przestaję wierzyć mimo podszeptów złych i ciemnych sił stojących mi właśnie za plecami) za co lud wystawi Ci pomnik, a chwalić twe czyny będą na wieki wieków. Amen.

Alex&Gawron









DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

Do Sił Specjalnych Stanów Zjednoczonych dostałeś się bez problemów uzyskując najlepsze wyniki w szkole lotniczej w klasie AH-64 Apache. Byłeś niezawodny w każdej sytuacji: samoloty, czołgi, ochrona przeciwlotnicza, a nawet inne helikoptery nie stanowiły dla ciebie większej przeszkody. Ty wraz z Apaczem uzbrojonym w działko, pociski Hydra i rakiety samonaprowadzające Hellfire działaliście jak jeden organizm.
Przywódca organizacji terrorystycznej generał Kilbaba zaszokował cały świat dokonując inwazji na niewielkie, ale bogate Emiraty Arabskie i zapanował nad nimi. Madman (Szaleniec), bo tak nazwały go środki masowego przekazu, oświadczył, iż chce podbić cały świat i nie okaże litości dla jakiegokolwiek państwa, które stanie mu na drodze.















Prezydent USA , aby zapobiec III Wojnie Światowej powołał najlepszą grupę pilotów śmigłowców Sił Specjalnych do zajęcia się tą sytuacją. Eksperci sądzą, że prezydent nie chce ryzykować zarządzając otwartą wojnę z Madmanem, a pilot wybrany do tego celu musi być doskonały pod każdym względem. Jak się domyślasz pilotem, któremu przyszło podjąć się niezwykle ryzykownego zadania - jesteś Ty. Do swojego śmigłowca możesz dobrać drugiego pilota - twojego partnera, który będzie ci służył jako nawigator i asystent w obsłudze Apacza. Teraz pozostało Ci już tylko zapiąć pasy, uruchomić wirnik, pociągnąć drążek do siebie i rozpocząć pierwszą misję.

Level 1 - Air Superiority

1. Radar RS-152A; Wytrzymałość: 100
Zniszcz radarowy system wczesnego ostrzegania. Kiedy radary są aktywne zasięg wrogich broni jest większy.
2. Elektrownia 100 MW;
Wytrzymałość: 400
Usuń elektrownię aby odciąć prąd z centrum dowodzenia i lotnisk. Wrogowie będą zmuszeni obsługiwać sprzęt bojowy ręcznie.
3. Lotniska Wojskowe
Unicestwij wszystkie samoloty i budynki znajdujące się na terenie lotnisk aby utrzymać przewagę powietrzną w późniejszych misjach.
4. Centrum dowodzenia;
Wytrzymałość: 250
Zniszcz wszystkie budynki wrogiego dowództwa. Pojmij Naczelnego (?) dowódcę aby dowiedzieć się gdzie ukryty jest tajny agent (sierżant Copalny).
5. Tajny agent wywiadowczy
Znajdź i uwolnij szpiega, który zna plany i mapy Madmana.

Level 2 - Scud Buster (kod AQJAMHI)

1. Radary
Wszystko co dotyczy radarów w tej misji jest podobne do misji pierwszej.
2. Więzienia w miastach;
Wytrzymałość: 150
Trzy miasta są oblężone przez wrogie wojska. Pozbądź się nieprzyjaciela i uwolnij conajmniej 10 więźniów politycznych.
3. Elektrownia
Sytuacja podobna do misji pierwszej
4. Fabryka broni chemicznej;
Wytrzymałość: 300
Najeźdźca planuje uzbroić rakiety Scud w głowice chemiczne. Zmieć z powierzchni ziemi fabrykę, aby temu zapobiec.
5. Wyrzutnie rakiet Scud;
Zasięg: 500 mil
Głowica:
Konwencjonalna lub chemiczna
Usuń wyrzutnie znajdujące się w tym sektorze. Aby je znaleźć musisz porwać ich dowódców (są w pałacach na przedmieściach).
6. Obóz jeniecki; Wytrzymałość: 100
Odbij 14 jeńców z obozu i przewieź ich do niedaleko stojącego transportowca M2 Bradley.

Level 3 - Embassy City
(kod TLOBOAT)

1. Inspektorzy ONZ
Inspektorzy w misji wykrycia planów Madmana zostali pojmani przez terrorystów na parkingu hotelowym - ratuj ich!
2. Fabryka broni biologicznej;
Wytrzymałość: 200
Wrogowie planują wystrzelić rakiety z bronią biologiczną. Usuń ich wytwórnię i pojmij głównego biochemika.
3. Międzykontynentalne pociski rakietowe; Wytrzymałość: 200
Zniszcz rakiety wycelowane w zachodnie cele zanim zostaną wystrzelone. Znajdują się one w silosach pod wydmami.
4. Piloci zagubieni na morzu
Znajdź i zabierz 2 pilotów zestrzelonych nad zatoką.
5. Elektrownia;
Wytrzymałość: 400
Od niej zależy dopływ prądu w ogrodzeniu ambasady.
6. Prywatny jacht Kilbaby:
Wytrzymałość: 100
Złap Madmana i uwolnij 12 zakładników.
7. Tajna siedziba ambasadora;
Wytrzymałość: 250
Zabierz ambasadora ukrywającego się w jednym z budynków należących do obozu dowodzenia wroga. Dostaniesz od niego kod unieszkodliwiający system bezpieczeństwa ambasady.
8. Ambasada amerykańska opanowana przez terrorystów.
Uratuj 12 przedstawicieli ambasady i eskortuj ich autobus, aż dotrze do samolotu na południowym wschodzie.

Level 4 - Nuclear Storm
(kod BTKBKLA)

1. Pola naftowe
Grupa sześciu komandosów znajduje się w bunkrze między wydmami. Zabierz ich do helikoptera i wysadź na lotnisku (znak X) pomiędzy zbiornikami naftowymi, aby mogli opanować teren. Zniszcz zestawy ZSU, aby uniknąć skażenia ziemi.
2. Uchroń ekosystem zatoki przed wyciekami oleju.
Strzel w wylot rury, z której wylewa się olej aby zatrzymać wyciek.
3. Opancerzone schrony przeciwlotnicze;
Wytrzymałość: 200
Niewinni cywile byli torturowani w podziemnych schronach. Zmieć je z powierzchni i uwolnij przynajmniej 15 osób.
4. Ciężarówki z częściami do bomby; Wytrzymałość: 100
Madman przechowuje i transportuje części do bomby atomowej w śmieciarkach. Uważaj na pozostałe - zwykłe śmieciarki, które są na przynętą. (Biała zawartość ciężarówki - części bomby, czerwona - śmieci)
5. Fabryka broni jądrowej;
Wytrzymałość: 500
Zniszcz zakłady nuklearne Madmana i dwie wieże chłodnicze. Porwij naukowca zanim bomby atomowe zostaną zbudowane i dostarczone na bombowiec terrorystów.
6. Elektrownia 100 megawat;
Wytrzymałość: 400
Unicestwij elektrownię, która zabezpiecza opancerzony pałac generała Kilbaby. W ten sposób osłabisz obronę fortyfikacji.
7. Pałac prezydencki;
Wytrzymałość: 1000
Roznieś na strzępy budynek, w którym ukrywa się Kilbaba a następnie wysadź (oczywiście na lotnisko tuż obok) swojego partnera aby pojmać przywódcę terrorystów. Przywódca powinien doprowadzić was do bombowca, ale po chwili porwie on twojego asystenta i odjedzie Skotem w stronę bombowca. Dlatego właśnie musisz podjąć najeżoną niebezpieczeństwami pogoń o najwyższą stawkę (beer & peanuts).
8. Bombowiec;
Wytrzymałość: 3000

Kiedy zobaczysz terrorystów i twojego pilota wchodzących do samolotu nie denerwuj się - odczekaj na ostatniego, który będzie zamykał drzwi i wystrzel rakietę. Z roztrzaskanej części kadłuba bombowca wyjdzie twój partner - zabierz go czym prędzej na pokład śmigłowca i zacznij największą w historii strzelaninę, w wyniku której (mam nadzieję) przekreślisz plany Madmana. Uratowałeś Ziemię przed III Wojną Światową! Niech nigdy więcej żaden wróg nie próbuje przerwać spokoju na Ziemi, bo Ty jesteś w gotowości!

Teraz obejrzysz uhonorowanie Ciebie przez samego prezydenta Stanów Zjednoczonych i możesz już czekać na następną misję z Matplanety... (kod na koniec WIWIFLC).

Emerytowany gen. armii
Piotras L.
alias Schwarzkopf

JEST TAKTYCZNIE

THE CASTLES

CASTLES II - SIEGE & CONQUEST

Dzień był pogodny. Słońce grzało kogo popadło. W upale krowy dawały zsiadłe mleko. Rozgrzanym do czerwoności, bretońskim gościńcem galopował nasz rodak, Janko z Bełchatowca. Tym razem, jak zwykle, zmierzał ku przygodzie. Trzy nisko przelatujące hełmy, dziryt włóczni, który minął jego tylną część ciała, a także ryk niewyżytych głosów dobiegający zza pobliskiego lasku świadczyło, że ją znalazł.

O co chodzi?

Przyczyną tego drobnego incydentu i wielu podobnych, mających miejsce w tym czasie w Bretanii, była niespodziana śmierć jej króla, Charlesa de Clossau. Castles II przenosi nas bowiem do Francji z początku XIII w. (dla dociekliwych - rozpoczęcie gry 1. 05. 1312 r.), dając możliwość wcielenia się w jedną z postaci żyjących w tym okresie.

O pozostawioną przez króla Karola koronę ubiegają się: faryzeuszowski król Anglii Edward, okrutnik Karol de Valois, bawidamek - Filip, książę Burgundii, cyniczny król Aragonii Ramiro i maminsynek - Henryk, książę Anjou.

Wcielając się w jedną z tych postaci musisz zasiąść na tronie Bretanii. Dokonać tego można na dwa sposoby: zwrócić się do papieża z prośbą o koronację w odpowiednim czasie (po uzyskaniu 7. 000 pkt. zwycięstwa, które przyznawane są za całokształt twej twórczości) lub podbić wszystkie ziemie, łącznie z papieskimi (droga trudniejsza i bardziej czasochłonna). W pierwszym przypadku narażasz się jednak na spore niezadowolenie współzawodników, po ogłoszeniu przez papieża twych pretensji do tronu.

W wyścigu po berło musimy werbować armię, by bić wrogów i budować zamki broniące przed wrogami zewnętrznymi i buntem poddanych. Aby prowadzić działalność militarną, należy gromadzić zasoby złota (GOLD), drewna (TIMBER), żelaza (IRON) i żywności (FOOD), przy czym najbardziej liczy się złoto i żelazo. Musisz bowiem pamiętać o regularnym, corocznym płaceniu swej armii żołdu w złocie (ok. 6 kwietnia - April) i żywności (ok. 6 października - October). Jeśli tego nie zrobisz, część twej armii zdezerteruje, a za miesiąc reszta i tak zjawi się po zapłatę. Jeśli i tym razem nic nie otrzyma - opuści cię jeszcze większa część wojska. Brak żołdu to najszybszy sposób na skuteczne rozbrojenie się.

Prócz tego prowadzisz działania dyplomatyczne. Stosunki z innymi państwami wyrażane są w skali od 1 do 9. Dwie najniższe wartości oznaczają wojnę. Jeśli dotyczą stosunków z papieżem, oznaczają ekskomunikę, czyli właściwie GAME OVER. Gdy uda ci się zyskać w stosunkach z nim 8 lub 9 pkt., zostaniesz błogosławiony (BLESSED). Każdy, kto cię ruszy, naraża się na niezadowolenie głowy Kościoła. Osiągnięcie tego kosztuje jednak wiele wysiłku i złota.

W zależności od sytuacji możesz zabiegać o czyjąś przyjaźń, popierając to brzęczącą zachętą lub kazać sobie płacić za swoją neutralną życzliwość. Zazwyczaj chcą nam coś ofiarować posłowie z państwa, które:

1. ostro daje ciała w zapasach z innym swoim sąsiadem i chce, abyś zachował neutralność (rozważ możliwość striptizu petenta na spółkę z jego obecnym przeciwnikiem)

2. właśnie dostało w głowę od ciebie i chciałoby dojść do siebie i zebrać siły na mały rewanż).

Jak się bawić?

Gra obsługiwana jest przez 5 menu: początkowe, główne, ziemi, budowy zamku i bitwy.

Pierwsze z nich umożliwia wybór pretendenta do tronu, którym będziemy posługiwać się przy porachunkach z resztą towarzystwa, włączenie/wyłączenie muzyki, dowodzenia w bitwach i intryg. Ustawia się także poziom trudności (na najtrudniejszym praktycznie nie masz przyjaciół, masz za to na starcie mniej zasobów oraz sposób rozłożenia bogactw naturalnych i mineralnych (GEOGRAPHIC, RANDOM, BALANCED), które należy podczas [illegible]

W menu głównym grzebie się niemal przez czas gry. Podzielone zostało ono na 4 części: STOCK, ARMY, RELAT i OPTS. STOCK to giełda, gdzie wyznaczasz surowce, które chcesz uzyskać. Jeśli na gwałt potrzeba ci któregoś z nich możesz zaryzykować transakcję na czarnym rynku (BLACK MARKET). ARMY pozwala na werbowanie zaciężnych, wprowadzenie stanu wojennego (POLICE BEAT) i budowanie machin wojennych. RELAT umożliwia podejmowanie działań dyplomatycznych w celu poprawienia stosunków z jednym z pretendentów do korony lub Papieżem (DIPLOM), uczynienie poddanych szczęśliwszymi (HAPPINES) lub zwołanie rady (COUNCIL) i ustalenie, co tak właściwie dzieje się w okolicy.

Klikając myszą na mapie, wchodzimy do menu ziemi (LAND). Jeśli jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami krainy, którą odwiedziliśmy, możemy zbudować w niej zamek (BUILD CASTLE - jeżeli mamy plan budowy i niezbędne surowce), obejrzeć ją (VISIT) lub z bólem serca oddać wybudowany zamek papieżowi (CEDE - jeżeli sytuacja tego wymaga). Gdy ziemia jest obca, ale przylega do naszych dóbr, wysyłamy [illegible]



1. Castles II - Siege & Conquest

Zaraz wracam
Sir Haszak





(SCOUT), kupców (MERCHANT), szpiegów (SPY), sabotażystów (SABOTEUR) lub nie bawiąc się w podchody, po prostu ją atakujemy (ATTACK).

Kolejne pole wyboru otwiera się podczas budowy zamku. Posługując się ikonami projektujesz tu zamek (rozmieszczenie murów, wież, bram, ich wysokość), zapisujesz go na dysku i powielasz w innych prowincjach. Stworzysz w ten sposób pierwszą seryjną produkcję zamków.

Ostatnie menu towarzyszy ci podczas bitwy i umożliwia wydawanie rozkazów danemu rodzajowi wojska (INFANTRY, ARCHERS, KNIGHTS), wycofania się (RETREAT) lub ataku (MALEE).

Strategia - ogóły

1. Początek. Opanuj 6 do 7 ziem, otaczając nimi parę ziem neutralnych. Zdobędziesz je w tak zwanym międzyczasie, gdy umocnisz swą pozycję terytorialnie i rozbudujesz armię.

2. Zamki. Pierwszy zamek zbuduj, gdy pojawi się drugie pole zadań (5 pkt.), aby nie przerywać pozyskiwania surowców. Terytorium na którym go wybudujesz, powinno sąsiadować ze wszystkimi zdobytymi prowincjami, co zapobiegnie rozruchom. Musi on mieć trochę ponad 100 punktów obronności.

Kolejnych zamków staraj się nie budować na linii frontu (przy ziemiach pretendenta, z którym prowadzisz wojnę), jeśli ci go nie zdobędą, będą wysyłać sabotażystów, aby go z wolna niszczyli. Po kilku takich wyprawach zamek traci swe walory obronne. Jeśli będziesz chciał je zachować, zaangażuje to na trwałe jedno pole zadań administracyjnych (permanentna odbudowa). Jeśli już musisz budować, to zamek powinien mieć około 130 pkt.

Nie buduj fos. Podczas ataku przeciwnik i tak przejdzie przez nie spacerkiem.

Nie buduj zamków kolosów (powyżej 150 punktów). Obronność wcale nie wzrasta, a prace budowlane trwają wieczność.

Nie rozpoczynaj budowy, gdy masz niewiele surowców. Nie będziesz mógł gromadzić zapasów, a długotrwały ich brak kosztować cię będzie utratę punktów administracyjnych.

3. Armia. Zaciągaj tylko piechotę. Skuteczność łuczników graniczy ze śmiesznością (nic dziwnego; ich świetność rozpoczęła się dopiero po bitwie pod Crecy w 1346 r., w której angielska armia, złożona z 7000 łuczników i 3000 częściowo spieszonego rycerstwa, wystrzelała 12- tysięczną armię francuską), a sposobność efektywnego wykorzystania rycerstwa trafia się niezwykle rzadko.

Armia licząca 20 jednostek jest już skutecznym taranem przeciw każdemu wrogowi, bowiem obrońca ma na atakowanej ziemi jedynie część sił, którymi dysponuje. Nie frustruj się więc, jeśli mając dużą armię zostałeś skutecznie pozbawiony ziemi. Wniosek - staraj się przede wszystkim atakować.

Jeśli liczebność armii spadła poniżej 15 natychmiast werbuj ludzi. Nie możesz pozwolić sobie na słabość.

Maksymalna liczebność armii zależy od liczby posiadanych zamków. Doświadczalnie stwierdzono, że stawiając zamki na wszystkich ziemiach (prócz jednej) można mieć maksymalnie 50 armii.

4. Atak. Przed każdym atakiem powinieneś wysłać zwiadowców, aby upewnić się, czy atakujesz tego, kogo zamierzasz. Kosztuje to znacznie mniej niż zawracanie armii znad granicy lub zbędne psucie stosunków dyplomatycznych.

Nie atakuj papieża. Zazwyczaj ma on od początku bardzo silną armię. Możesz sobie na to pozwolić, gdy masz ok. 40 jednostek (minimum 30, ale efekt nie jest gwarantowany).

5. Dyplomacja. Staraj się utrzymać dobre stosunki z papieżem i nie walczyć z więcej niż jednym przeciwnikiem. Jeśli jesteś w stanie wojny z dwoma pretendentami musisz jednego obłaskawić, ponieważ wojna na dwa fronty jest z góry przegrana (jeśli przeciwnicy się przyłożą do rzeczy).

Po wykryciu na granicach nowego sąsiada wyślij tam szpiega. Jest duża szansa, że się czegoś dowie. Jeśli go jednak złapią - ryzykujesz pogorszeniem stosunków dyplomatycznych.

Nie buduj swej potęgi na dyplomacji. Po ogłoszeniu cię głównym kandydatem do tronu i tak możesz mieć ze wszystkimi wojnę, a liczba punktów gwałtownie ci spadnie.

6. Administracja. Gdy zbudujesz średniej wielkości państwo, nie pozyskuj surowców, których jest u ciebie mało, lecz koncentruj na tych, w które jesteś zasobny. Wyjątkiem jest złoto, ale wtedy przeznacz tyle jednostek administracyjnych do jego wydobycia, ile jest jego zasobów (1 terytorium ze złożami = 1 punkt administracyjny).

7. Zarządzanie punktami. Staraj się wykorzystać wszystkie posiadane punkty zadań (administracyjne, wojskowe, dyplomatyczne), bowiem każde dobrze wykonane zadanie przybliża ich dodanie.

Przy wykonywaniu zadania możesz angażować różne rodzaje punktów.

Strategia - szczegóły (poziom EASY)

Castles II nie są w pełni przewidywalne, zbyt dużo bowiem jest elementów losowych. Pokusiłem się jednak o próbę spisania strategii szczegółowiej, mając na względzie wyjątkowo leniwych kandydatów do korony Bretanii. W większości przypadków powinny one być skuteczne, ale przecież kampanie można rozegrać zupełnie inaczej. Tak więc, w zależności od punktu startu:

Albion - masz wojnę z Valois; lądujesz zazwyczaj w prowincjach: Brittany, Normandy lub Vannes (optymalnie); tworzysz zręby mocarstwa na ziemiach Rouen, Maine i Nantes (tu musisz szybko działać, by nie nadziać się na Anjou); zamek budujesz w Vannes; przejmujesz kontrolę nad ziemiami Anjou; w tym czasie może się rozbestwić Burgundia i ona jest następna w kolejce do klapsa w dziąsło;

Valois - masz wojnę z Albionem; lądujesz w Reims, Calais lub Flanders (najgorzej); budujesz wał z prowincji Amiens, Chartres i Dijon (dla pazernych też Orlean), stawiasz zamek w Chartres; wysyłasz szpiega do Rouen (Albion) i napadasz na Albion zanim się wzmocni (jednocześnie budując armię), opanowując wszystkie jego ziemie; w okolicach Maine, La Marche, Blois może pokazać się w tym czasie Aragonia, z którą również masz wojnę; po skończeniu z Albionem i wzmocnieniu armii ruszasz na nią; gdy okaże się, że Burgundia również zainteresowała się tak żywo Aragonią, że straciłeś z tą ostatnią kontakt - uderzasz na Valence dobierając się do zamków Burgundii;

Burgundia - nie masz wojny z nikim; lądujesz w Valence, Lyon (optymalnie) lub Provance; wał tworzysz z prowincji Valence/Lyon, Quercy, Narbonne (dla ryzykantów Loire i Bourbon), stawiając zamek w Lyonie; przyłączasz Quercy; atakujesz Aragonię (Albi lub La Tour), bo inaczej ona zaatakuje ciebie; potem bierzesz się za Valois;

Aragonia - masz wojnę z Valois, ale nie ma go w pobliżu; lądujesz w Bordeaux, Toulouse (optymalnie) lub Gascony; chwilowe granice twego państwa powinny przebiegać prowincjami Rochefort (zdążyć przed Anjou), La Tour i Albi (dla poszukiwaczy mocnych wrażeń też Quercy i Narbonne), a zamek powinien stanąć w Toulouse; jeśli nadepnąłeś na odcisk Anjou (zbyt późno w Rochefort) kończysz z nim; jeśli nie - od razu bierzesz się za Burgundię, uzyskujesz dostęp do skłóconego z tobą Valois i robisz z nim porządek;

Anjou - nie bijesz się z nikim, ale jesteś między młotem (Albion) i kowadłem (Aragonia); jeśli lądujesz w Poitou - gromisz od razu (!) Albion i tworzysz swe państwo w granicach Poitou, Nantes, Maine, Rouen, stawiając zamek w Nantes (później konieczny w Vannes) i rezygnując chwilowo z należących ci się ziem Angouleme i Limoges; potem odbierasz je sobie z nawiązką atakując Aragonię, a po jej podbiciu - Burgundię; jeśli wylądowałeś w Angouleme lub Limoges budujesz swą potęgę na gruzach Aragonii (zamek w Toulouse) i wedle swego uznania (sytuacji) najeżdżasz Albion lub Burgundię).

Instrukcja

Jakkolwiek jest w niej trochę niedociągnięć (trudności ze znalezieniem odpowiedzi na pytania antypirackie, zła data rozpoczęcia rozgrywki) to jednak dokładnie tłumaczy ona zasady gry, do tekstu dołączając tabelki dotyczące wpływu terenu na przemarsz oddziałów i walkę czy ilość punktów i surowców niezbędnych do wykonania zadania.

Ponadto zawiera ona rys historyczny, oddający atmosferę tamtej epoki i szkicujący w paru zdaniach postacie, biorące udział w walce o Bretanię.

Myślę, a mam za sobą doświadczenie kilkunastu nocy, że Castles II jest warta swojej ceny, niosąc ze sobą wiele emocji, ale nie tylko. Jest w niej również także humanistyczne (i chrześcijańskie) przesłanie aktualne z pewnością w wiekach średnich, że Papież cię nie napadnie. Najwyżej wydryluje cię, jak wiśnię, z ostatniej sztuki złota.

Sir Haszak

P. S. Dziękuję za pomoc Łukaszowi Czekajewskiemu, który udzielił mi wielu cennych wskazówek.

Producent: Interplay
Dystrybutor: IPS Computer Group
Rok wydania: 1992

Railroad Tycoon de Luxe

Taki sam, lecz nie ten sam

Railroad Tycoon to już klasyka wśród symulacji ekonomicznych - bez dwóch zdań jeden z najlepiej dopracowanych merytorycznie programów. Jedyne, na co można ponarzekać, to ubóstwo graficzne (do niedawna bolączka większości gier symulacyjnych) w postaci trybu EGA (niestety). Zauważył to widać samokrytycznie producent, prezentując nam nową wersję programu, skromnie nazwaną Railroad Tycoon Deluxe.

Tytułowy "luksus" - to przede wszystkim tryb VGA, co pozwoliło na dopracowanie elementów graficznych. Intro, wizerunki postaci kolejowych "baronów", reprodukcje papierów wartościowych przy zawieraniu transakcji giełdowych, forma prezentacji dokumentów przedsiębiorstwa - wszystko to jest jeśli nie nowe, to graficznie lepiej odwzorowane. Pełnię wrażeń zapewniają dopracowane i realistyczne efekty dźwiękowe, które w pełni mogą docenić posiadacze kart muzycznych (program obsługuje najczęściej spotykane standardy).

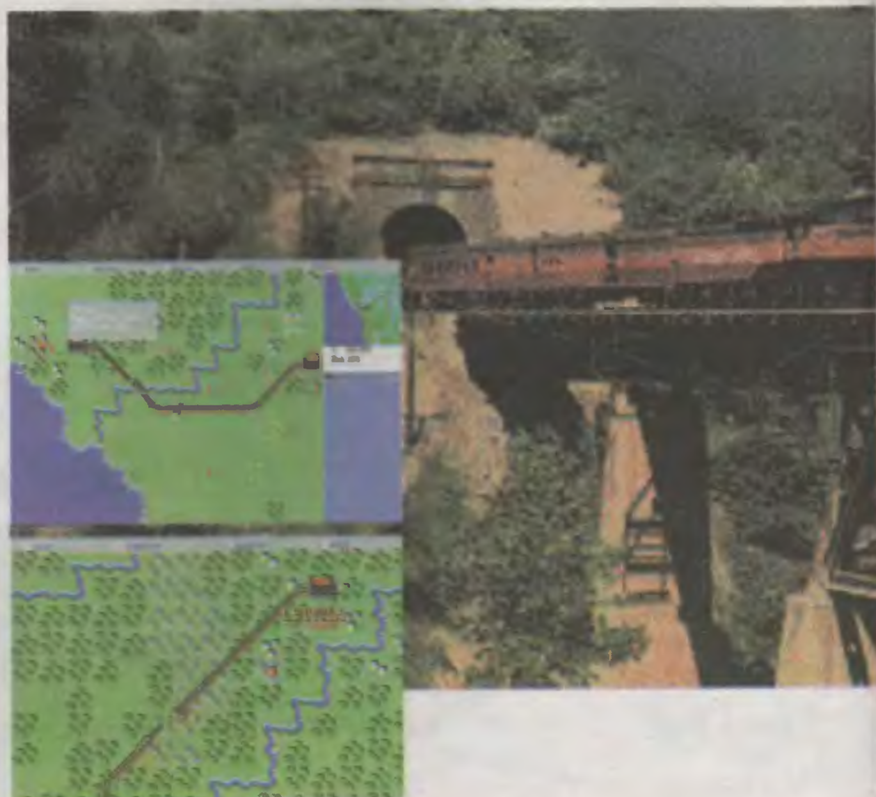
Od strony merytorycznej nie ma zbyt wielu zmian. Pojawiły się nowe scenariusze - Ameryka Północna (jako całość), Ameryka Południowa i Afryka. Mapki, niestety, zostały z wielką wprawą okrojone (Afryka od północy, Ameryka Południowa - od południa). Nie zmieniła się klawiszologia (z wyjątkiem kosmetycznych poprawek w technice kładzenia torów i przeglądzie mapy).

Znając poprzednią wersję Tycoona, mogę powiedzieć - nie jest lepiej, ale za to ładniej. Trochę cierpi na tym czytelność (w trybie mono w ogóle grać nie sposób), lecz cóż, nie ma nic darmo. Gdyby jeszcze panowie z Microprose wpadli na to, że ktoś chciałby zagrać raz jeszcze albo wgrać inny scenariusz bez konieczności wychodzenia z programu...

Harry

Producent: Microprose Software, Inc.
Komputer: IBM PC (zalecany minimum 386)
Rok produkcji: 1993

Podobne:
Railroad Tycoon (pierwowzór, z którego przejęta została idea i zasady gry);
IBM PC, Commodore Amiga, Atari ST.
A-Train (też branża kolejowa, ale dużo większy stopień realizmu i w związku z tym, komplikacji);
IBM PC.





1.	Railroad Tycoon Deluxe	★
2.	Warlords II	★★★
3.	Theatre of War	★

Warlords II

Kiedy dostałem pierwszą część Warlords, nie wiedziałem, że tydzień mam z głowy. Dlatego pojawienie się części drugiej wiązało się z pewnymi przygotowaniami, mającymi oszczędzić w przyszłości trochę czasu na grę (odcięcie telefonu, zabicie gwoździami drzwi i zamurowanie okien po uprzednim wyrzuceniu przez nie radia i telewizora). I tak trzeba było!

Warlords II ulepszono bowiem niemal w każdym calu. Na początku zwraca uwagę grafika (na PC - VGA 640x400 w 16 kolorach). Zmieniono przy tym obsługę programu (inaczej rozłożone menu graficzne, które można w ograniczony sposób dostosować do własnych potrzeb). Gra jest przyjazna również dla tego, że pierwszym scenariuszem jest Tutorial pokazujący na prostej batalii, o co w grze chodzi i jak grać. Program komentuje wszystko, co dzieje się na ma-



Theatre of War

Coraz częściej zdarza się grom strategicznym, że zawierają w sobie elementy zręcznościowe. Parę z nich pojawiło się we wcześniejszych numerach TS. Czas na kolejną, choć zarazem jedną z pierwszych. Gra ta pojawiła się bowiem pod koniec lata zeszłego roku, wyprzedzając tym samym Transarcticę.

W Theatre of War do dyspozycji mamy 3 okresy (średniowiecze, I wojna światowa i czasy dzisiejsze), co zwiększa atrakcyjność programu. Każdy okres wyposażono w charakterystyczne dla niego rodzaje broni. W średniowieczu znajdziemy rycerzy, łuczników i katapulty. I wojna światowa obfituje w ostrzał karabinów maszynowych i dział oraz ataki czołgów. Współczesność natomiast posługuje się w rozwiązywaniu konfliktów militarnych lotnictwem, radarami i rakietami. Te i inne rodzaje wojsk zostały dokładnie opisane w załączonej do gry polskojęzycznej instrukcji. Każdy z okresów został ponadto podzielony na kilkanaście scenariuszy.

Cechą odmienną od strategii statycznych jest ruch. Cała walka rozgrywana w czasie rzeczywistym (podczas gdy Ty myślisz, że myślisz, armia komputera już zmierza w Twoim kierunku) i gracz musi się porządnie sprężyć, aby sprostać przeciwnikowi. Jedynym wyjątkiem są scenariusze, podczas których wojska komputera pozostają nieruchome. Można wtedy spokojnie i systematycznie pozbawić życia wrogiego cesarza, o co zresztą chodzi.

Theatre of War ma dość duże wymagania sprzętowe. Bardzo dobra grafika wymaga karty SVGA i 2 MB RAM (można grać także przy 640 KB w trybie VGA). Jak w to wygrać? Jak tylko na to wpadnę, dam znać.

Sir Haszak

Producent: Three-Sixty
Rok produkcji: 1992
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputery, na których chodzi: PC VGA

Podobne:
North & South - wojna secesyjna, którą należy rozstrzygnąć na swoją korzyść; może porównanie problematyczne, ale tu również na polu bitwy trzeba się mocno sprężyć
Fields of Glory - 100 dni Napoleona i 6 bitew, w tym 2, które tylko mogłyby się wydarzyć; możesz dowodzić wojskami francuskimi, pruskimi, angielskimi lub połączonymi alianckimi; wszystko w czasie prawie-rzeczywistym, PC VGA

JEST TAKTYCZNIE

pie. Ponadto można obejrzeć tabelki zawierające spis i możliwości oddziałów, znaczenie magicznych przedmiotów, wyglądu kursora myszy i podstawowych klawiszy (mów mi wieszczu!). Prócz tego gracz może korzystać z kontekstowej pomocy najeżdżając na cokolwiek i klikając prawym klawiszem myszy.

Kolejną nowością jest różnorodność scenariuszy. Warlords posiadają ich 6 (w tym Tutorial), a niewyżytym zaproponowano także generator scenariuszy. Nie równać mu się z edytorem, ale lepsze to niż nic. Ciekawostką zoologiczną z tym związaną jest obecność programu importującego scenariusze wygenerowane na innym komputerze.

Rozrosły się także możliwości konfiguracyjne. Prócz określenia siły przeciwnika (Knight, Lord, Warlord), można dodać mu charakter (niejednokrotnie paskudny), wprowadzić elementy dyplomacji, czy zakryć całą mapę. Jeśli nie chcemy kombinować, możemy wybrać jeden z poziomów trudności, w którym opcje te są ustawione standardowo.

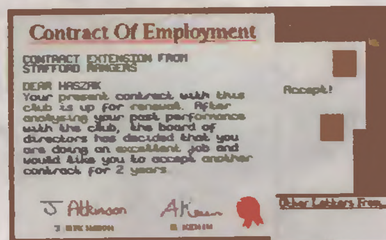
Na mapie zmieniły się przede wszystkim zamki (bardziej różnorodne) i ruiny (brzydsze). Liczba jednostek powiększyła o słonie, jednorożce, nietoperze giganty, glizdy giganty, pająki i tym podobne świństwa i osiągnęła 35. Bohaterowie otrzymali zdolność doskonalenia się. Zaczynają od rycerza (Knight). Po nabraniu doświadczenia w akcjach bojowych otrzymują tytuły Cavaliera (Exp=15), Championa (Exp=30) i osiągają Palladina (Exp=60 - najwyższy stopień wtajemniczenia), co zwiększa ich siłę i zdolność ruchu. Pisząc o mapie warto wspomnieć o możliwości rozbudowy produkcji w zamku. Może on produkować do czterech typów oddziałów. Jeśli typów jest mniej, możemy rozszerzyć jego zdolności produkcyjne wywalając na to ciężką gotówkę i wskazując typ oddziału, którym chcemy w przeszłości gnębić wroga.

Ogólnie - niezapoznanie się z Warlords II traktowane będzie jako duże braki w edukacji strategicznej, a poznanie się może doprowadzić do rozstroju nerwowego domowników. Trzeba wybrać mniejsze zło, czego życzy nie tylko sobie

Sir Haszak

Rok produkcji: 1993
Producent: Strategy Study Group
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne:
Warlords - pierwsza wersja, ustępująca nieco obecnej, ale równie wciągająca; Amiga, PC



Primer Manager

Fani piłki kopanej strategicznie mieli dotąd niewiele okazji do zadowolenia. Primer Manager w pewnym sensie powiela schemat dotychczasowych osiągnięć w tej dziedzinie - możesz kopać tylko na boisku angielskim i tylko za 3 punkty, co jest lekko frustrujące dla kibiców polskich drużyn.

Możliwości gry są spore i z grubsza dorównują Football Managerowi opisanemu w TS 13. Zaczynasz w V lub VI lidze (Conference League lub Part-Time League) jako trener jednej z drużyn i Twoim zadaniem jest przekopać się do ligi pierwszej (Primer League). W tak zwanym międzyczasie kupujesz i sprzedajesz zawodników (meczy się nie da) umacniając drużynę, rozbudowujesz stadion, aby otrzymywać większe wpływy z biletów, łowisz talenty w ligach niższych, walczysz o 6 pucharów, leczysz skopanych i inkasujesz od sponsorów pieniądze za reklamy na stadionie.

Przed meczem dobierasz skład, ustawienie (trzeba ustawić najwięcej gwiazdek w rubryce TEAM RATING) i sposób gry. Sposoby są 4: DEFENDING, ATTACKING, LONG BALL i PASSING. Pierwszy polega z grubsza na obronie Częstochowy i opłaca się zazwyczaj w ostatnich minutach wygrywanego meczu. Granie w ten sposób przez 90 minut przy bojowo nastawionym lub silnym przeciwniku prowadzi do klęski. Drugi, również dobry na krótkich dystansach, sprowadza się do frontalnego ataku. Dobrze stosować go na początku meczu, gdy zależy nam na szybkim zdobyciu bramki. LONG BALL dobry jest na silną drugą linię przeciwnika, którą omija się długimi podaniami. Trudno jednak w ten sposób przetrzymać piłkę i akcja przenosi się spod jednej bramki pod drugą. PASSING pozwala przetrzymać piłkę.

Zaletą w stosunku do konkurencji jest to, że gra jest bardziej czytelna i łatwiejsza w obsłudze. Do wad należy gorszy podgląd podczas meczu, niemożność obejrzenia statystyki innych lig, brak karnych (mecze zazwyczaj rozstrzygają się w II połowie dogrywki), brak zawierania kontraktów z piłkarzami i notoryczne umieszczanie 5 polskich drużyn w Pucharze U. E. F. A. Ale zagrać i tak trzeba!

Sir Haszak

Rok produkcji: 1992
Producent: Gremlin Software
Komputery, na których chodzi: Amiga, Atari ST, PC VGA

Podobne:
Football Manager - grasz w lidze angielskiej zaczynając od I lub III ligi; program nieco bardziej rozbudowany, o 5 stopniach trudności; Amiga, Atari ST, PC VGA, Spectrum (jako Kenny Dalglish Soccer)
Championship Manager - też liga angielska; legendarna szybkość tego programu na PC skłoniła Intela do prac nad procesorem P6; na pozostałych komputerach całkiem dobry ze względu na liczne opcje
Tom Landry Strategy Football - football amerykański; jeśli ktoś zna przepisy, to może i dobry; PC VGA



1. Primer Manager ★
2. Fields of Glory ★★

Fields of Glory

W 1814 Prusy i Anglia w uznaniu zasług Napoleona w rozruszaniu Europy, jakie miało miejsce przez z górą ostatnie 20 lat, zafundowały mu wczasy wypoczynkowe na Elbie. Przywódcy tych państw mieli skromną nadzieję, że Napoleon będzie tak miły i skorzysta z wypoczynku długo, najlepiej do końca życia. Klimat mu widać jednak nie służył, bo 1.03.1815 wylądował we Francji.

Kolejną firmą, która sięgnęła po okres napoleoński jest firma Microprose. Tym razem jest to jego 100 dni, schyłek panowania cesarza. Pisząc dokładniej jest to ostatnie 5 dni Napoleona. Dowodzić możemy w 6 ostatnich bitwach armii napoleońskiej, w których Napoleon niekoniecznie zresztą dowodził. Wcielamy się w niego w bitwie pod Ligny, gdzie 16.06.1815 r. z 74 tys. armią stawił czoła liczącym 97 tys. wojskom pruskim, dowodzonym przez marszałka Bluchera, oraz 18.06. pod Waterloo. Tam mając do dyspozycji 71,5 tys. ludzi musiał walczyć z połączonymi siłami angielsko-pruskimi pod wodzą księcia Wellingtona, liczącymi 161 tys. żołnierzy (początkowo na polu były tylko wojska angielskie; Blucher z 86-tysięczną armią przybył w ostatniej chwili z odsieczą).

Kolejnymi dwoma bitwami są starcie marszałka Neya z Wellingtonem pod Quatre Bras 16.06. (24 tys. Francuzów przeciw 36,5 tys. Anglików) i bitwa pod Wavre, gdzie 18.06.36 tys. armia marszałka Grouchy'ego starła się z 80 tys. armią pruską.

Jeśli komuś nie dosyć, czekają na niego jeszcze dwie bitwy, które nie odbyły się w rzeczywistości. Pierwsza pod Nivelles (generał Gerard z 15 tys. Francuzów kontra generał Orange z 19 tys. Anglików), druga pod Wagnee (marszałek Grouchy z 36 tys. armią przeciw 69,5 tys. Prusaków).

Niechętni Napoleonowi i jego wojskom mogą stanąć przeciw niemu dowodząc armią pruską czy angielską, choć algorytm programu nie dorównuje chyba geniuszowi cesarza.

Prócz tony szczegółów (łącznie z pikantnymi z życia dowódców od brygady wzwyż, czy obejrzenia struktury dowodzonej armii, Fields of Glory pozwala na pełną kontrolę nad każdym oddziałem podczas bitwy, a 3-stopniowy zooming ułatwia przechodzenie od dowodzenia na poziomie taktycznym do planowania strategicznego. Regulowane jest także tempo walki. Jedyna wada to brak połączenia bitew w kampanię.

Gra imponuje grafiką (intro - bomba!, reszta - granat!) i muzyką. Niestety - trzeba się wykazać 386, o czym z przykrością donosi

Sir Haszak





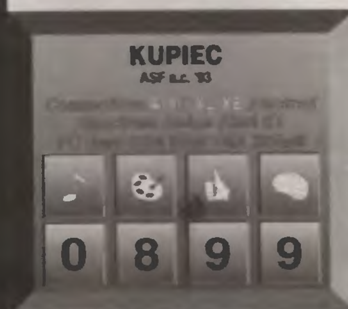


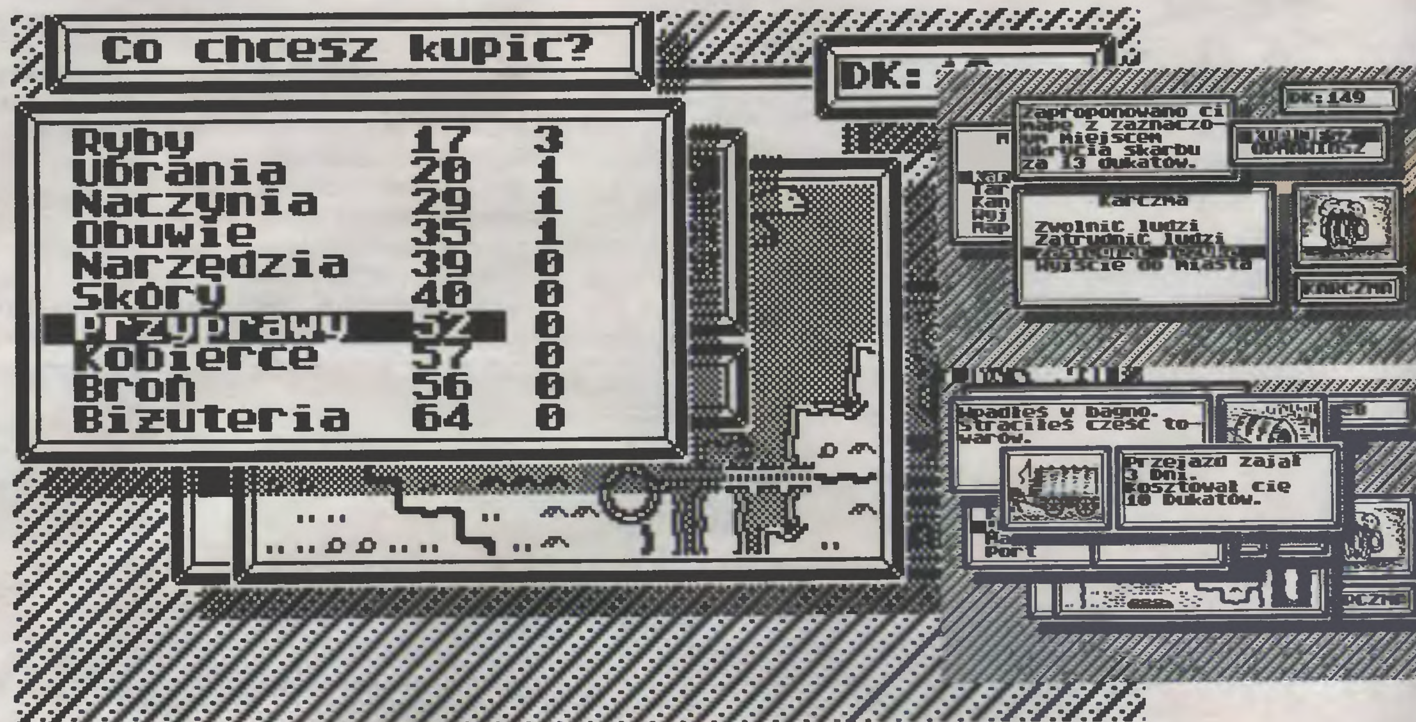


Rok produkcji: 1993
Producent: Microprose
Komputery, na których chodzi: PC 386

Podobne:
Waterloo - ze względów historycznych jest to gra najbliższa - ostatnia bitwa Napoleona odtworzona z dużą precyzją, ale trudna w obsłudze; PC
Dune II - czasy zupełnie inne (sf), ale trzeba wykazać się szybszym podejmowaniem decyzji, bowiem akcja toczy się dość wartko; Amiga, PC

KUPIEC





Van Dike nie zawsze był tak uczciwym człowiekiem, jak obecnie. Przez pewien czas był nawet ścigany przez prawo. Powód? - Van Dike był piratem (nie, nie komputerowym; za piractwo komputerowe u nas nie idzie się do więzienia, a szkoda). Po pewnym czasie przestał jednak uprawiać ten niechlubny proceder, a to za sprawą kobiety, która stała się później jego małżonką i urodziła mu jedynaczkę. Odszedł od kamratów, którzy wytłumaczyli to sobie po swojemu. Według nich Van Dike, zgromadził "na boku" poważny skarb, który umożliwi mu przetrwanie bez ryzyka aresztowania i powieszenia.

W rzeczywistości żadnych kosztowności nie było, a sam "renegat", aby utrzymać rodzinę rozpoczął uczciwe życie uczciwego kupca. Czas płynął, a córka powoli dorastała. Należało więc pomyśleć o jej zamążpójściu, ale żeby wydać ukochaną jedynaczkę, trzeba uzbierać na posag dla niej. Ojciec więc rzucił się w wir handlowych podróży. Niestety, piraci nie zapominają tak szybko o tych, którzy w ich mniemaniu wykiwali swych towarzyszy. Wracając z jednej z eskapad, w domu zamiast córki znalazł list, w którym znajdowało się żądanie okupu. Oficjalna cena wynosiła 60.000 dukatów. Jest to suma przyprawiająca o zawrót głowy, tym bardziej, że domniemany skarb nie istniał. Jedyne wyjście, to zarobić całość zażądanej kwoty. Na dobry początek miał 150...

Dariusz Bartoszewski, autor "Kupca", jest już notowany w kartotekach TS'u. To on jest autorem grafiki do "Artefaktu Przodków" (TS 6/92), napisał również podobną do omawianej grę pt. "Przemytnik" (TS 1/93). "Kupiec" jest trudniejszy i bardziej rozbudowany, co stwarza znakomite pole do popisu dla osób lubiących obracać towarami i gotówką.

Podróżując po Krainie Mgieł, możesz handlować rybami, ubraniami, naczyniami, obuwiem, narzędziami, skórami, przyprawami, kobiercami, bronią i biżuterią. Najdroższa zazwyczaj jest ta ostatnia i to jej cena zmienia się najbardziej. W każdym mieście, osadzie itp. znajduje się targowisko, gdzie zamieniasz towar na mile brzęczące dukaty lub odwrotnie. Każda podróż zajmuje określoną ilość czasu i pieniędzy. Po drodze mogą Cię spotykać przeróżne niespodzianki, najczęściej jednak te przykre: a to któryś z wozów wpadnie w przepaść, a to paskudny smok zaatakuje karawanę, lub też złodzieje upodobają sobie Twoją sakiewkę. W wyniku tych i innych wypadków losowych, tracisz część lub całość towaru i gotówki. W grze oprócz tego występują:

- KARCZMA - można w niej znaleźć chętnych do pracy u Ciebie. Ma to istotne znaczenie, gdyż wprawdzie zwiększa koszta podróży, ale też zmniejsza niebezpieczeństwo wypadków losowych w drodze. Ponadto w karczmie możesz posłuchać co dzieje się w okolicy, a także czasami kupić mapę dotarcia do skarbu (niestety większość jest sfałszowana i nic nie warta).
- TARGOWISKO - chyba nie trzeba tego komentować.
- KANTOR - w kantorze jubilerzy wyceniają znalezione przez Ciebie kosztowności i proponują odkupienie ich, zazwyczaj po śmiesznie niskich cenach.
- RUINY - to tutaj szukasz skarbów.
- MAPA - jak sama nazwa wskazuje - jest to mapa obszaru, na którym toczy się gra.

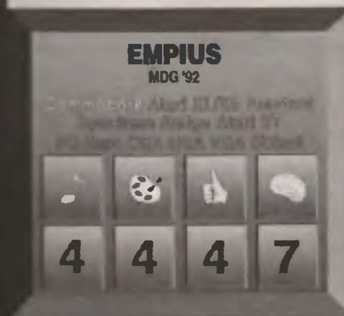
Nie ma jednoznacznego przepisu na zwycięstwo. Ceny idą w górę, lub maleją, zgodnie z zasadą podaży i popytu, w związku z czym gra gwarantuje długie godziny spędzone przed ekranem.

W takich grach najbardziej denerwuje mnie brak opcji zapisu i odczytu stanu gry. Zmusza to do ciągłego grania, przez kilka godzin, co czasami jest niemożliwe. Na szczęście jest to jedyna poważna wada tej gry. Bardzo mi się spodobała już od pierwszego wejrzenia, a wrażenie to umocniło się po kilku godzinach spędzonych przed monitorem. Grafika jest bardzo staranna, a okienka rzucają nawet cień na tło, zupełnie jak na dużych komputerach. Znakomita grafika dodatkowa, która wydaje się być zbędna, tak naprawdę pomaga w budowaniu nastroju i całość w rezultacie naprawdę wciąga. Ciekawie rozwiązana jest mapa: jest to jedno z wielu okien, którego zawartość można przesuwać we wskazanym joy'em kierunku. Wszystko to sprawia, że "Kupiec" to jedna z najbardziej udanych gier w swojej kategorii. Zresztą, co się będę rozpisywał - po prostu spójrzcie na metkę.

Dużych zysków, spokojnych traktów i niskich podatków życzy

Kaczor Van Dike

EMPIUS



Wojska Państwa Północy nadciągały powoli, rozciągając się w ławę. Wojska Zachodu utworzyły klin. Padły pierwsze strzały, jednak osłabione oddziały zostały zastąpione przez nowe. Południowcy zaatakowali pełnym składem lewe skrzydło wojsk Północy i rozgromiwszy je wycofali się. Nadeszły dla nich posiłki. Teraz ze zdwojoną siłą zaatakowali centrum wojsk Północy, jednak wojska Wschodu przyłączyły się do odparcia ich ataków. Południe zawahało się czy nie uciec, gdyż była to na to ostatnia chwila. Jednak postanowili kontynuować atak...

Jeśli chcesz przeżyć taką przygodę to zagraj w EMPIUSa, grę taktyczną zasługującą na uwagę ze względu na swoją prostotę. Główne menu tej gry wygląda następująco:

- **Start New Game** - rozpoczęcie gry (klawisz N) - po wybraniu tej opcji będziesz musiał podać nazwę scenariusza w który chcesz zagrać (scenariuszę różnią się ilością posiadanych na początku wojsk, wyglądem i wielkością lądu), imiona graczy (jeśli nie podasz imienia jakiegoś gracza to będzie on neutralny) i ruszamy do walki!!
- **Resume Old Game** - rozpoczęcie gry wcześniej nagranej (klawisz R)
- **Directory** - to mówi samo za siebię (klawisz Y)

Na ekranie przedstawiony jest fragment pola bitwy. Po bokach znajdują się pola z imionami i informacjami o wojskach poszczególnych graczy. Na dole znajduje się pasek informujący o współrzędnych aktualnie wskazywanego pola (LOCATION), jego właścicielu (CONTROL) i o tym jakie to jest pole i co się na nim znajduje (MAP INFO).

Celem gry jest pokonanie wojsk wszystkich wrogów. Każda jednostka (symbolizowna przez czołg) posiada następujące cechy (wyrażane w liczbach od 0-9): liczebność (ARMY), działa (DEVICES) i amunicję (SUPPLIES). Na początku każdej tury możesz uzupełnić swoje odziały posiłkami. Wtedy symbole twoich oddziałów zostaną zastąpione 3 cyframi zawierającymi powyższe informacje. Obok mrugającego imienia aktualnie sterującego gracza pojawi się informacja ile posiadasz posiłków i jakimi aktualnie uzupełniasz swoje odziały. Gdy dłużej przytrzymasz fire pojawi się menu, w którym będziesz mógł przełączyc na uzupełnianie innymi rzeczami (np: z armii na amunicję). Będziesz mógł tam też obejrzeć mapę całego terenu (ZOOM), uzyskać informacji o tym co twoje wojska robiły w poprzedniej turze (REPORT), dowiedzieć się o liczebności i stanie swoich wojsk (STATUS) lub też zakończyć przydzielanie posiłków (DONE) (można to także zrobić spacją). Nie ma obowiązku rozdzielania od razu wszystkich posiłków, możesz zostawić je sobie na później.

Ilość otrzymywanych posiłków zależy od liczby posiadanych miast. Gdy już przydzielisz posiłki, wygląd twoich wojsk powróci do pierwotnego stanu. Wtedy w twoim polu pojawią się informacje o aktualnie wskazywanej armii.

Gdy wciśniesz fire poza swoją jednostką pojawi się następujące menu:

- **TARGET** - poruszanie się - teraz po wybraniu którejś armii pojawi się celownik, którym możesz wskazać cel ruchu.
- **TRANSFER** - wymiana wojsk pomiędzy odziałami - po wybraniu tej opcji i oddziału będziesz mógł wybrać kierunek w którym znajduje się jednostka z którą chcesz dokonać wymiany. Wymiana może nastąpić tylko w odległości jednego pola i tylko pomiędzy jednostkami które są pod jednym dowództwem.
- **ZOOM** - mapa
- **GO!** - po wybraniu tej opcji odziały pójdą o jedno pole w kierunku wskazanym w opcji TARGET.

Jeśli oddziały poruszają się po polach (FIELDS) lub wrzosowiskach (HEATHLAND) to w ciągu tury mogą przejść jedno pole. Jeśli jakiś oddział będzie się poruszać po wzgórzach (MOUNTAINS) to po ruchu będzie miał opuszczoną lufę, co symolizuje, że jeszcze nie osiągnął celu i będzie musiał kontynuować ruch. Po wodzie (WATER) i górach (MOUNTAINS) poruszanie się jest niemożliwe.

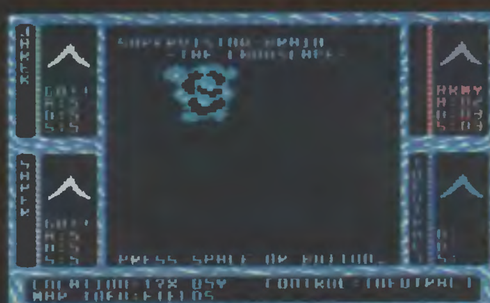
Jeśli spróbujesz wejść na oddział przeciwnika to rozpocznie się walka, która skończy się gdy obaj stracicie amunicję, lub któryś z was straci ludzi. Po wejściu na jakieś pole wchodzisz w jego posiadanie, możesz wtedy postawić tam swoich ludzi. Najbardziej zalecane jest zdobywanie pól na których są miasta produkujące dostawy dla armii (CITY BASE).

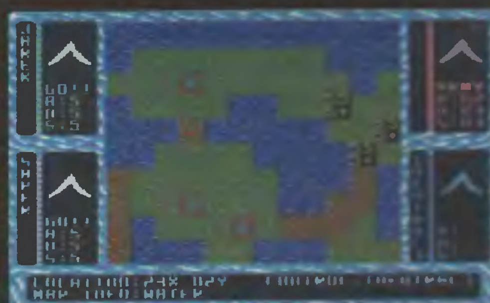
Po wykonaniu ruchów przez wszystkie twoje oddziały, pojawi się raport (ARMY RAPORT) - obok numeru każdej jednostki pojawi się informacja o czynności jaką wykonała w tej turze:

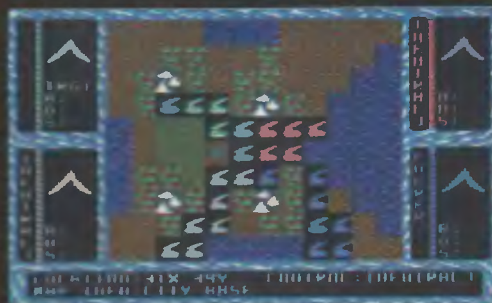
- **Expecting orders** - jednostka nic nie zrobiła ponieważ nie wydałeś jej żadnych rozkazów.
- **Target reached** - jednostka osiągnęła swój cel.
- **Moving slowly** - jednostka porusza się powoli z powodu wzgórz.
- **Moving** - Jednostka w trakcie ruchu.
- **Repulsed** - Oddział brał udział w walce, bez efektu.
- **Victory!** - oddział wygrał walkę!
- **Blocked!** - jednostka nic nie zrobiła ponieważ miała zablokowane przejście.
- **Conquered a city** - oddział zdobył miasto.
- **Anihilated** - oddział zginął.

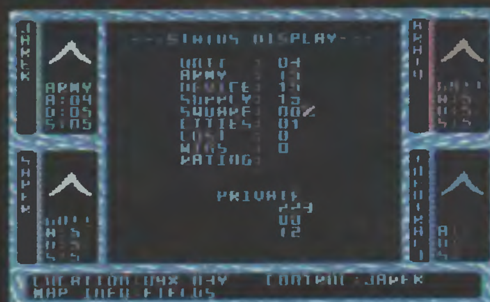
Po obejrzeniu raportu joystick przechodzi w ręce następnego gracza i wszystko zaczyna się od początku. Gra jest godna polecenia, jedną z jej zalet jest możliwość zapisu sytuacji na dysk (CTRL+S). Główną wadą Empius'a jest to, że nie można grać z komputerem.

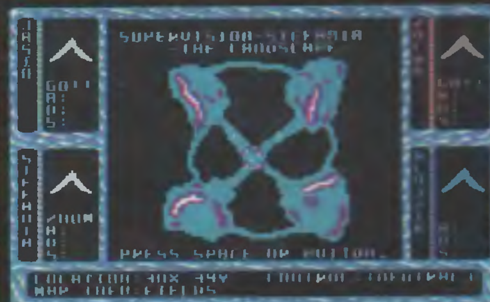
FERION

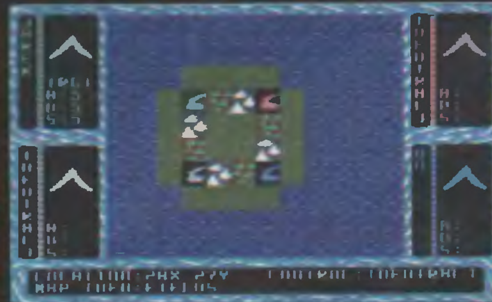












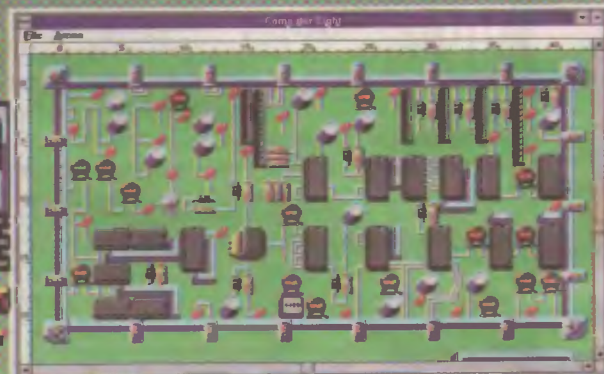
ROBOSPORT

ROBOSPORT
MAXIS '92

Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

5	7	8	8





Dzień dobry wszystkim, tu Ted Earnie. Jest godzina 14:26 i już za chwilę w naszym programie to na co wszyscy z niecierpliwością oczekujemy, bezpośrednia relacja z dorocznych mistrzostw Robo Sport! Specjalnie z myślą o naszych młodszych widzach zaprosiliśmy do studia sędziego międzynarodowego Robo Sport, który postara się przybliżyć nieco zasady tej wspaniałej konkurencji.

"Tak więc od razu należy powiedzieć, że Robo Sport nie jest, jak się czasami sądzi, grą robotów. Przeciwnie, jest to pojedynek ludzi, w którym roboty występują jako efektowne pionki i dzięki którym możliwe jest zrealizowanie widowiska takiego, jakie czeka nas za chwilę. Trzeba powiedzieć, że takie widowiska są rzadkością poza mistrzostwami, normalnie gracze trenują dzięki komputerowym symulatorom.

Zasady gry są proste. Drużyny robotów (od dwóch do czterech) zostają umieszczone w specjalnych dokach, a kontrolę nad nimi przejmują gracze. Pierwszą ich czynnością jest zwykle przeteleportowanie robotów na arenę: prostokątne pole gry, otoczone murami, zawierające wewnątrz przeróżne konstrukcje ułatwiające ukrycie się. Gra przebiega w turach, podczas których gracze najpierw programują swe oddziały, a następnie oglądają efekty swoich poczynań.

Podstawową czynnością którą może wykonać robot jest przemieszczanie się. Oczywiście odległość na którą może się on przesunąć limitowana jest ilością czasu pozostałego do zakończenia tury, jak i obecnością przeszkód terenowych. Z poruszaniem związana jest również możliwość zmiany wysokości robota - robot wyższy łatwiej porusza się (dzięki dłuższym nogom) i ma większe pole widzenia, jednakże łatwiej go zauważyć, a tym samym zaatakować. Każdy robot ma wbudowany zestaw czujników za pomocą których może skanować teren na wprost siebie, może to prowadzić do sytuacji w której dwa roboty opierające się "plecami" o siebie, ale zwrócone w przeciwnych kierunkach, nie będą zdawać sobie sprawy z obecności przeciwnika.

Teraz kilka słów o rzeczy najważniejszej w tej grze, czyli o walce. Każdy robot posiada jakąś brń automatyczną - różnią się one masą, skutecznością i rozrzutem. Z reguły jedno trafienie nie wystarczy by zniszczyć robota, narusza jedynie jego powłokę zewnętrzną. Stan techniczny robotów z oddziału można sprawdzić w każdej chwili i tym samym ocenić ile "życia" zostało jeszcze naszym przeciwnikom.

Oczywiście strzelanie jedynie przy użyciu standardowych broni byłoby mało widowiskowe, tak więc niektórym robotom przydziela się wyrzutnie pocisków (jedno trafienie niszczy przeciwnika, lub mur bezpowrotnie, niestety ilość amunicji jest ograniczona), granaty ręczne czy też bombę z zapalnikiem czasowym.

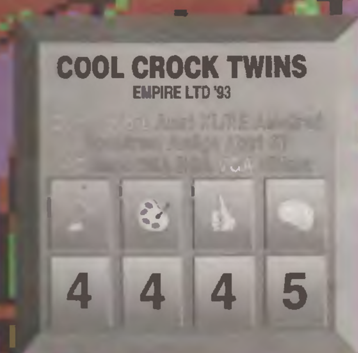
Broni można używać zasadniczo na dwa sposoby: strzelić w określonym czasie i w określone miejsce, lub też kazać robotowi stać na posterunku i strzelać do wszystkiego co zauważy. Ten drugi sposób jest szczególnie użyteczny przy obronie ważnych dla nas obiektów - na przykład flagi.

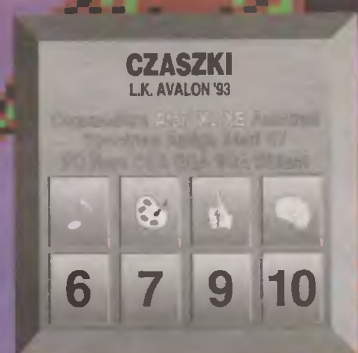
Cel gry może być różny. W najprostszej wersji gry wystarczy zniszczyć wszystkie roboty przeciwnika by wygrać, jednakże w innych do wygranej niezbędne jest zebranie monet porozrzucanych na arenie, odebranie przeciwnikowi flagi, czy też uwolnienie uwięzionego robota. Sam przebieg akcji zależy również od wielkości areny i jej typu (miejska, we wnętrzu komputera czy też w ruinach). Długość akcji może być oczywiście regulowana, tak samo jak skład drużyn. Wszystko to (a również regulamin zawodów) ustalane jest przez komisję główną IFRS (International Federation of the Robo Sport)... "

Ale, ale, proszę państwa właśnie rozpoczyna się ceremonia otwarcia. Wychodzą na arenę lśniące rzędy zawodników...

Alex & Gawron

Cool Croc Twins







W grze tej kieruje się dziwnym stworkiem w dziwnym świecie. W tym świecie poruszanie polega na tym, że chodzić można tylko dotykając nogami do czegoś - musisz być do czegoś cały czas przyczepiony. Grawitacja nie funkcjonuje, zastąpiona przez lepkość otoczenia, więc gdy chodzisz po spodzie platformy nie spadasz z niej, tylko wisisz głową w dół. Gdy wciśniesz fire odbijesz się przed siebie i będziesz leciał aż napotkasz inną platformę do której będziesz się mógł przyczepić, albo jakąś przeszkodę, od której się odbijesz.

Głównym celem twoich wysiłków jest zapalenie w znajdujących się gdzieś na planszy kwadratach trzech kresek. Można to zrobić, uderzając w kwadraty głową po odbiciu się. Gdy pozapalasz wszystkie kreski to zostaniesz przeniesiony do następnej planszy. Niestety, robota nie jest łatwa, gdyż przeszkadzają Ci w niej różne stworki, zabijające przy dotknięciu. Mogą one także gasić kreski w ten sam sposób, w który ty je zapalasz. Jedyną metodą na ich pokonanie jest skok na głowę. Tak potraktowany potworek znika, a gdzieś na planszy pojawia się moneta której zebranie może dać niewidzialność, dodatkowe punkty lub życie.

Poruszając się możesz trafić na różne przeszkody, takie jak:

- murki - odbijasz się od nich, nie dają się zniszczyć.
- kamienie - od nich także się odbijasz, jednak po kilku uderzeniach rozsypują się w pył.
- znaki zapytania - skierują cię w losowym kierunku.
- strzałki - skierują cię w stronę w którą wskazują, a same zmienią swój kierunek na pierwotny kierunek twojego lotu.
- płotki - także blokują przejście, jednak po zlikwidowaniu wszystkich sztachet możesz przez nie przelecieć.
- wiry - kręcą cię chwilę, a następnie pozwalają lecieć dalej.
- klocki z narysowanymi strzałkami w poziomie lub w pionie - przepuszczają cię tylko zgodnie z kierunkiem strzałek. W innym kierunku działają jak kamienie.
- czarne dziury - powodują, że stajesz się niewidzialny, aż do zatrzymania. Wtedy odzyskujesz swoją postać.

Możesz się także spotkać z tym że niektóre klocki będą niewidziane. Ujawnią się dopiero gdy będziesz chciał przez nie przejść, lub po upływie pewnego czasu.

Gra jest bardzo atrakcyjna i wciąga, między innymi z powodu możliwości gry na dwóch graczy, dobrej grafiki i ładnych rysunków (pomiędzy planszami, pod koniec gry itp.)

FERION





CZASZKI

Jakoś ostatnio brakowało na rynku dobrej gry zręcznościowo - logicznej. Jaka by nie była tego przyczyna, przez dłuższy czas nie było w co pograć. Sytuacja wreszcie się zmieniła.

Główny bohater, badacz zaginionych cywilizacji, trafił do wielkiej piramidy Inków. Jego zadaniem jest poukładanie czaszek w sarkofagach. Nie jest to proste jako, że na każdym, poziomie czai się mnóstwo zagrożeń i niespodzianek, trudnych do wyliczenia (nic trudnego, Wiewiór, po prostu ci się nie chce - Naczelny). Duchy przodków Indian. Dmuchawy, czy lasery. Wielkie kamienne kule. Biegające stwory na wzór gnomów. Palący się ogień. (Jakbym to już gdzieś wszystko widział - N.) Gra bazuje na starych pomysłach (to się dało zauważyć - N.), to wciąga (jak kogo - N.) Jest to pomieszanie starego Boulder Dasha i Robba, ale pomieszanie doskonałe (E tam, przesadzasz - N.)

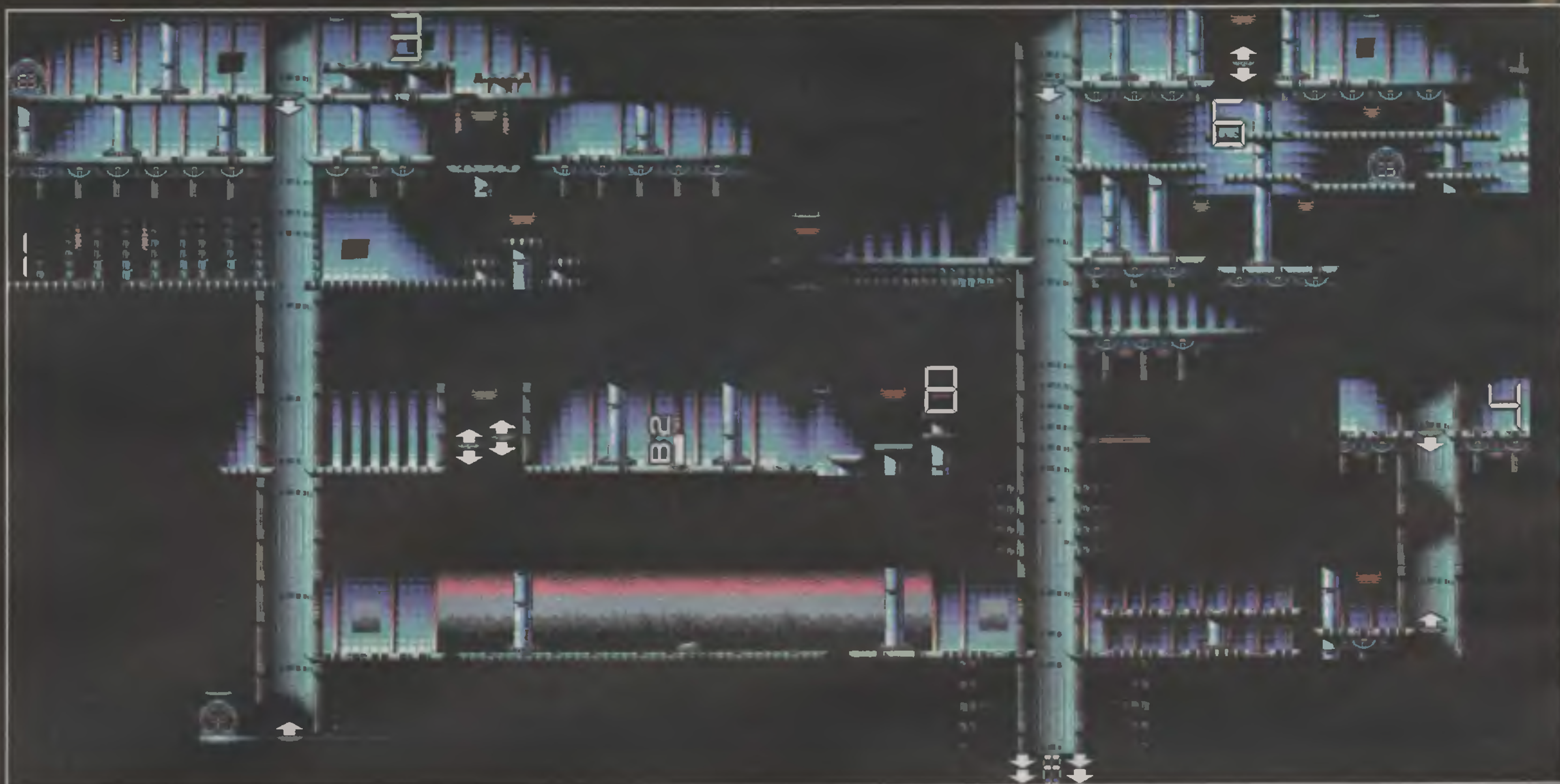
Aby zakończyć etap gry profesor musi wepchnąć każdą czaszkę do jednej z trumien. Gdy trumna się zamknie (pojawi się na niej krzyżyk) będzie to oznaczało, że czaszka jest na miejscu. Gdy wszystkie trumny będą pozamykane, prof. biegnie do jasnych drzwi. Jest to wyjście z komnaty i przejście na następny poziom.

Profesor dr hab. musi jednak pamiętać o kilku ważnych sprawach. Po pierwsze, nie wolno mu stawać w pobliżu ognia dłużej niż sekundę. Po mniej więcej tym czasie zamieni się w elegancki dymek. Po drugie, wszelkie walęsające się po piramidzie paskudztwo jest bardzo jadowite i trzeba go unikać. Na szczęście jest pewien sposób na ochronę przed tymi żarłocznymi stworzeniami - trzeba mieć butelkę z eliksirem. Po trzecie, należy uważać na kamienne kule. Krótki postój pod jedną z nich kosztuje naszego bohatera życie, a nieopatrzne przesunięcie innej może zakończyć się bardzo niebezpieczną i huczną niespodzianką. Po czwarte, z dynamitem nie ma żartów (jak p...!) Wybucha w momencie kiedy wypali się lont, lub spadnie na niego kuleczka. Zasięg jego wybuchu nie jest wielki, ale wymiata wszystko dookoła. Ponadto ustawienie kilku sztuk obok siebie powoduje reakcję łańcuchową. Nc nie ma prawa wyjść po tym cało oprócz ścian.

Metalowe wrota, lub kwardracik ze sztabą, są nieruchome. Taka sytuacja istnieje jednak do czasu w którym profesor wypije zawartość buteleczki (czytaj: będzie w jej posiadaniu). Wówczas będzie mógł przesunąć owe wrota o tyle pól ile zdobył butelek.

W grze czeka na pana docenta kilkanaście przynajmniej poziomów, na każdym nowe pułapki i zagadki do rozwiązania. Ani grafika, ani muzyka nie stanowią największych osiągnięć na polu pisania gier na małe Atari, ale trzymają w miarę przyzwoity poziom.

Wiewiór



2
B1





Clystron

Imperium od niepamiętnych czasów władało galaktyką. Była to władza mądra i sprawiedliwa. Dzięki niej planety rosły w siłę, nauka i technika posuwały się do przodu. Wszystkie istoty żyły w spokojnie i szczęśliwie. Jednak od czasu, gdy nawiązano kontakt z sąsiednią galaktyką wszystko zaczęło się psuć. Statki sąsiadów które zaczęły krążyć po terytorium imperium z początku powodowały tylko że "ludzie" stawali się coraz bardziej gnuśni, samolubni i podejrzliwi wobec siebie. Imperium zaczęło walić się w gruzy, gdyż nieufność zasiana przez obcych spowodowała konflikty pomiędzy żyjącymi do tej pory w przyjaźni planetami. Kiedy istotom z sąsiedniej galaktyki udało się osłabić naszą galaktykę przystąpili do ataku zbrojnego. Jeżeli nie uda się ich powstrzymać to dni wspaniałej międzyplanetarnej kultury są policzone.

Jak to zwykle bywa w takich sytuacjach jest jednak pewne ryzykowne wyjście. Ryzykowne - dlatego właśnie ty będziesz musiał podjąć się zadania. Otóż stare legendy mówią o umieszczonej w podziemiach starej planety maszynie. Nazywa się ona Clystron. Choć nikt nie pamięta do czego służy, legendy mówią, że uratuje ona cywilizację naszej galaktyki.

Odnalezienie jej nie będzie proste gdyż Clystron został podzielony na osiem części rozrzuconych po całym podziemnym labiryncie. W dodatku system zabezpieczeń został tak opracowany, że kawałki maszyny musisz zbierać w kolejności. Dopóki nie zabierzesz pierwszego elementu drugi w ogóle nie zmaterializuje się i nawet nie będziesz mógł go zobaczyć. Dla ułatwienia w labiryncie w którym będziesz musiał krążyć zamontowanych jest osiem teleportów. Każdy z nich ma swój numer dzięki któremu wiadomo gdzie można się przenieść. Niestety budowla w której odbywać się będzie zadanie jest tak stara, że zamontowane w niej teleporty były skrajnie primitywne. Z każdego teleportu można się przenieść tylko do takiego który ma numer o jeden mniejszy lub większy niż ten w którym się właśnie znajdujemy. Poza tym, teleporty są na razie zablokowane więc na początku nie będziesz z nich mógł korzystać. Dopiero kiedy znajdziesz części Clystrona będziesz miał klucze uruchamiające kolejne połączenia, ukryte razem z elementami tajemniczej maszyny. Pierwszy klucz uruchomi przejście 1-2, drugi 2-3 i tak dalej. Do teleportacji niezbędne są także porcje energii. Przy każdej z części Clystrona znajdziesz mały zapas energii i trochę naboi oraz trzy baterie (ale nigdy nie możesz ich nieść więcej niż trzy - inaczej mógłbyś spowodować reakcję łańcuchową). Pamiętaj, że w niektóre miejsca możesz dotrzeć tylko przy pomocy teleportu, używaj więc baterii w sposób przemyślany, inaczej nigdy nie ukończysz swej misji. Na swej drodze spotkasz także bariery, które jednak we właściwym czasie same znikną.

Jak widzisz czeka na Ciebie trudne i odpowiedzialne zadanie. Będziesz potrzebował powodzenia, którego z całego serca życzy Ci:

BAD JOY

p. s. Na mapie cyframi zaznaczono miejsca gdzie rozmieszczone są części Clystron'u. B1 i B2 to bariery, a numery teleportów są wpisane w ich środki.

NIGEL Mansell's World Championship

Znani ludzie na ogół słyną z sukcesów, które osiągnęli będąc już u szczytu kariery. Natomiast o ich początkach wiemy niewiele. Na przykład: czy wiecie, że taki słynny facet jakim jest Nigel Mansell, zaczynał od małych niewinnych samochodzików jakimi są gokarty? Pierwszy wyścig nie był dla niego zbyt pomyślny. Nie zraził się tym i wkrótce reprezentował Anglię w mistrzostwach kartingu.

Po gokartach były wozy klasy Formula Ford. Pierwszy wyścig na nich zakończył się dla Nigela zwycięstwem. Szło mu bardzo dobrze, w ciągu roku wziął udział w dziewięciu wyścigach z czego sześć wygrał. Następna była Formula Three. Tu już na jazdy potrzeba było dużo pieniędzy, potrzebni byli sponsorzy. Mansell postawił wszystko na jedną kartę sprzedając swój apartament. Myślał że wkrótce wszystko odzyska, jak tylko pojawią się sponsorzy. Tak się jednak nie stało. Stracił właściwie wszystko. Po wielkich staraniach udało mu się dostać posadę drugiego kierowcy w David Price's Formula Three Team. Kiepsko mu szło. Nabawił się kontuzji. Wtedy to Collin Chapman zainteresował się młodym ambitnym kierowcą i zaproponował Nigel'owi jazdy próbne.

W 1980 roku rozpoczął jazdy na samochodach klasy Formula One jako "oblatywacz" dla firmy Lotus. Jego doskonała jazda i najlepszy czas Lotus'a na torze Silverstone doprowadziły do tego, że Chapman dał mu szansę wzięcia udziału w wyścigu o Grand Prix Austrii. W końcu ziściły się marzenia Mansell'a o zawodowej jeździe na samochodach najwyższej klasy. Teraz był gotowy na wszystko. Wiedział że jest przed nim życiowa szansa i nie mógł jej zaprzepaścić. Stajnia Lotusa nie należała do najlepszych. Mansell odniósł kilka nieznacznych sukcesów na tych maszynach, ale nadal to nie było to.

W 1985 roku przeniósł się do stajni Williams'a i przez cztery lata jeździł w niej. W latach 1986 i 87 był drugi na świecie. Szczęście nie było aż tak łaskawe, aby mógł sięgnąć po złoto.

W 1989 roku przechodzi do Ferrari, gdzie w 1991 po raz trzeci zdobywa drugie miejsce w świecie. Osiągnął naprawdę wiele, olbrzymia liczba zwycięstw, mnóstwo wszelkiego rodzaju rekordów, ale ciągle nie mógł zdobyć tego upragnionego złota.

Firma Gremlin wydająca grę, o której dzisiaj chciałbym napisać kilka słów, na początku chciała dać nazwę NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP CHALLENGE, lecz po zdobyciu w roku ubiegłym mistrzostwa świata przez Mansell'a zrezygnowała z ostatniego członu dawnej nazwy. Aktualnie Nigel wycofał się z kariery w Formula One i jeździ w formule INDY.

Gra NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP jest (trochę na wyrost) symulatorem jazdy samochodem klasy Formula One. W grze mamy możliwość dawania po garach na jednym rodzaju bolidu (CANON WILLIAMS RENAULT F1), ale aż na szesnastu torach świata. Możemy:

- wziąć udział w wyścigu pojedynczym (RACE SINGLE CIRCUIT)
- podszkolić się jeżdżąc z samym mistrzem, który udziela wskazówek jak operować wozem (IMPROVE WITH MANSELL).
- wziąć lekcję próbną w szkole kierowców (DRIVING SCHOOL).
- przejść do poważnej jazdy, czyli rozpocząć sezon formuły pierwszej składający się z 16 wyścigów na wspaniałych torach (FULL RACE SEASON).
- przyjrzeć się sprawom technicznym, czyli co jak ma działać (CONTROL SELECTION).

Przed przystąpieniem do wyścigu, otrzymujemy informacje na temat toru na którym przyjdzie nam się ścigać. Możemy otrzymać informacje na temat długości, wyglądu, oraz stanu technicznego trasy. Poza tym podawana jest pogoda w jakiej będziemy musieli walczyć o pierwszą pozycję.

Oprócz niezbędnych informacji, mamy możliwość odpowiedniego ustawienia stanu technicznego samochodu (TUNE CAR). Cóż takiego daje nam ta opcja?

- GEARS - wybór między skrzynią biegów automatyczną a zwykłą (ręczną, z taką wajchą w podłodze). Automatyczna





daje nam ten komfort, że nie musimy martwić się o zmiany biegów podczas jazdy. Zwykła nie daje nam tego komfortu, ale za to możemy lepiej wykorzystać moc silnika.

- GEAR RATIO - tutaj możemy ustawić stosunek pomiędzy zakresem prędkości a przyspieszeniem. Np.: LOW daje nam szczególny nacisk na biegi niskie, przez co mamy duże przyspieszenie kosztem zmniejszenia prędkości maksymalnej. HIGH wprost przeciwnie. Natomiast MEDIUM wypośrodkowuje pomiędzy tymi dwoma.

- TYRES - czyli wybór opon. Opony HARD są na torze suchym najbardziej odporne na ścieranie. Opony WET doskonale się nadają na jazdę po torze mokrym, lub w deszcz. Opony SOFT zwiększają przyczepność na suchym torze przez co można łatwiej wchodzić w zakręt (śmierci), ale szybko się ścierają.

- AEROFOIL - wybór tylnych stateczników. Typ ACUTE daje nam lepszą manewrowość samochodu (podobnie jak opony SOFT) kosztem prędkości maksymalnej. SHALLOW zwiększa osiągalną prędkość maksymalną, ale oczywiście kosztem manewrowości. Ostatni typ MID jest wypośrodkowaniem pomiędzy dwoma wyżej wymienionymi.

Zaopatrzeni w potrzebne informacje możemy w końcu udać się na tor. Tutaj albo startujemy od razu, ale z ostatniej pozycji (RACE CIRCUIT), albo staramy się zająć lepszą pozycję startową zmagając się w pojedynku z czasem (QUALIFY). Jeżeli wybierzemy jazdę przez cały sezon (FULL RACE SEASON), mamy jeszcze możliwość zapisu aktualnego stanu gry na dysk (Ikona z dyskiem).

A teraz kilka rad starej babci na temat noszenia kapci, czyli jak jeździć żeby się nie zmęczyć.

1. Zapoznaj się z budową toru i aktualną pogodą. Na podstawie tych informacji przygotuj wóz. Przykładowo, jeżeli jest dużo zakrętów postaw na duże przyspieszenie i manewrowość samochodu.

2. W trakcie jazdy kontroluj stan swoich opon. Całkowite zdarcie opony równoznaczne jest z przegraniem wyścigu. Opony można wymieniać w PITSTOP'ie. To taki zajazd zaraz przy starcie.

3. Staraj się jechać cały czas na optymalnej prędkości. Pierwsze okrążenie wykorzystaj na tak zwane zdobycie pozycji, czyli tzw. gaz do dechy i mocno kierownicą na boki. Zarazem zapamiętaj kiedy są ostre zakręty, aby na drugim i trzecim okrążeniu być już doświadczonym.

4. Nie zapomnij zapiąć kurtki, bo w trakcie jazdy będzie niepokojąco furkotać na wietrze.

5. Twoi rywale podzieleni są na trzy grupy. Czterech dobrych, czterech średnich i trzech cieniasów. Powiedzmy sobie szczerze wszystkie trzy grupy to dla Ciebie słabiaki i nie baw się z nimi zbyt długo.

6. Nie zapomnij przekręcić kluczyka w stacyjce, no i gaz, to ten pedał najbardziej na prawo. Oczywiście nie używaj migaczy przy zmianie pasa.

To chyba wszystko. O zapomniałbym, ostatnio weszło rozporządzenie o konieczności posiadania gaśnicy w samochodzie. Pamiętaj - gdyby na ekranie zrobiło się gorąco, to gaśnicą go! Gaśnicą w ekran!

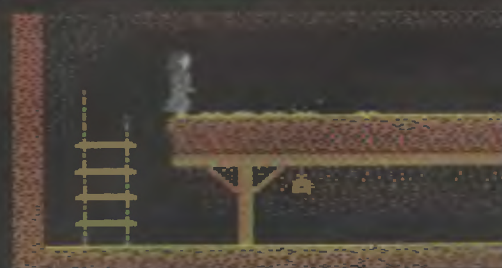
EMILUS

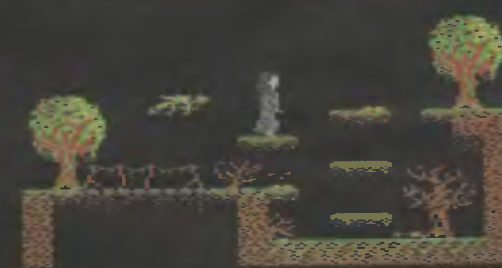


Dwie wieże









Dzień dobry dzieci. Dzisiaj opowiem wam o... następnej komnatówce. Bardzo mi przykro z tego powodu, ale tylko ta gra została na tapecie. Dlatego też, nie owijając w bawełnę, rozpoczynamy naszą dobranockę.

Dawno dawno temu, za górami i lasami, dolinami i rzekami... i tak dalej... stały dwie wieżyce, w których mieszkały chętne... Ach, chyba się zapędziliśmy.

Głównym bohaterem jest kobieta (?) o imieniu Iris. Jest ona wojowniczką i to w dodatku o zapędach czarnoksięskich. Iris poszukuje zaklęcia przemiany, aby połączyć się z duchem ognia i poznać tajemnice wszechświata. Jakie by nie było nasze zdanie w tej sprawie oraz głupota tego pomysłu zadanie jest proste (?). Musimy wziąć joya do ręki i własnoręcznie połazić postacią Iris. Tak na marginesie, to nigdy bym się nie domyślił, że jest ona wojowniczką.

Bohaterka podążając po niebezpiecznych ścieżkach dziwnej krainy napotyka na swojej drodze różne stwory. W większości przypadków spotkanie z nimi powoduje śmierć zaraz po dotknięciu. Dlatego należy porozstawiać tabliczki z napisem: Uwaga, elektryczny pastuch i obchodzić je szerokim łukiem. Jednakże co odważniejsi i zręczniejsi mogą owe stworki przeskakiwać. Niegroźne są jedynie wilki drepczące spokojnie po lesie, widocznie Iris już je wcześniej poznała. Niestety nawet tygodniowe poznawanie zwyczajów chodzących żab nie da rezultatów. Słabo się oswajają, a poza tym są jadowite. Podobnie jest z mikrowulkanami. Wybuchają na okrągło i do tego zabijają na miejscu bez względu na ilość pieniędzy w portfelu.

Iris jednakże ma swoje zalety (hłe, hłe). Może ona mianowicie skakać, a dokładniej spadać z dowolnej wysokości bez uszczerbku na zdrowiu. Przydaje się to czasami, gdy trzeba iść do drugiej wieży, a nie chce się wychodzić bramą. Można wtedy spokojnie skoczyć z gzymsu.

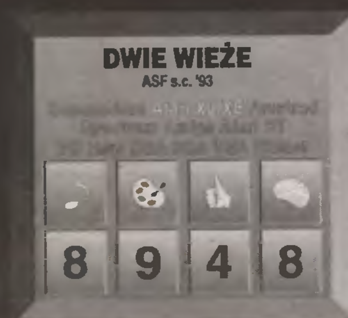
Kilka dodatkowych uwag dla zapalonych graczy.

Aby rozwalić zawał potrzebny jest kilof. Jest on w kopalni. Przy tej samej wieży stoi srebrny puchar. Szalony czarownik da za niego medalion. Ten ostatni trzeba dać strażnikowi, aby opuścił most zwodzony. W ten sposób można dostać się do drugiej wieży. Wilka da się zabić z łuku, ale trzeba jeszcze mieć strzały. Czaszkę należy zanieść do zapomnianej mogiły. Tam można dostać za nią słabą truciznę. We wschodniej wieży w podziemiach jest pierścień potrzebny do czaru. Ognisko można rozpalić krzesiwem. Jeszcze kilka innych drobnych rzeczy i gra jest prawie ukończona. I ostatnia uwaga. Przy mędrcu trzeba nieźle pokombinować, aby zorientować się co mu wcisnąć, nam do tej pory nie udało się nic wskurać. Może za miesiąc opublikujemy rozwiązanie tej skomplikowanej zagadki. Narazie jest mapa ze spisem ważniejszych przedmiotów.

Na zakończenie tej interesującej bajeczki muszę powiedzieć, że gra ma wysoko podniesioną poprzeczkę trudności. Możliwe, że to tylko nasze wyobrażenie na ten temat, ale po kilku godzinach chodzenie "w te i nazad" z przeskakiwaniem nad żabami i wulkanami zaczyna być denerwujące. Szkoda, bo gra jest naprawdę przyjemna graficznie, a i muzyka nie jest najgorsza.

Dzieje dwóch wież spisali dla was:

Wiewiór & Marceli



Miecze Valdgira II

MIECZE VALDGIRA II
ASF s.c. '93

8	8	7	9

Władca gór

Nadeszła chwila powrotu Aldira. Ten sympatyczny karzeł, o bardzo dziwnym charakterze nienasyconego, zwariowanego ekscentryka od jakiegoś czasu zasiadał na tronie Heldgoru. Właściwie miał wszystko co było mu potrzebne do życia. Piękny pałac, szczere oddanych ludzi, oraz wszelkie wygody. Jednego mu tylko było brak: kłopotów.

Pewnego dnia przybył na dwór królewski wynędzniały, obdarty gość. Z jego relacji wynikało, że pewien rzezimieszek, niejaki Zenon K., dostał się w posiadanie potężnego, magicznego przedmiotu zwanego Okiem Cyklopa. Dawało ono wielką moc. Wywołanie demonów i innego rodzaju stworzeń oraz ich bezproblemowe poskromienie pozwoliło mu na zajęcie spokojnej krainy Dale. Był to kraj wielki i bogaty. Jego władca nie przykładał wagi do obrony, jako że sąsiadujące kraje nie miały złych intencji i wszystkie były sobie przyjazne.

Krwawy Zenon, gdy tylko rozprawił się z władcą Dale i jego wojskami, osiadł na tronie i rozpoczął terroryzować całą okolicę. Nikt w Dale nie mógł mieszkać spokojnie.

Aldir od razu rozpoczął przygotowania do wyprawy, jednakże wszystkich przekonywał, że musi podążyć sam. Miał w zanadrzu bowiem pewien plan. Wiedział, że uda mu się dotrzeć spokojnie do twierdzy Zenona. Postanowił, że gdy tylko zostanie schwytany i postawiony przed obliczem posiadacza Oka Cyklopa użyje jednego z mieczy i zabije go. Jednakże Aldir miał pecha. Podczas wędrówki do owej krainy wpadł był w wielki dół i wszystkie przedmioty utracił. Został tam schwytany a potem osadzony w kamiennej twierdzy. Jego plany zostały pokrzyżowane, ale postanowił wziąć się w garść i załatwić Krwawego Zenona.

Tutaj zaczyna się nasza zabawa. Kierując postacią Aldira zbieramy odpowiednie przedmioty i używamy ich w odpowiednich miejscach. Chociaż jest to gra taka jak wiele innych powstających obecnie na małego Ataraka, to posiada ona w sobie to coś, co przyciąga. Miecze są grą bardzo dobrą i jednocześnie dosyć trudną. Aby dłużej nie przynudzać wrócę do zadania Aldira, aby niektórym leniuchom ułatwić granie.

- Kilofem, rozdzką i magicznym zaklęciem można dostać się do podziemi, prowadzących do zamku.
- Stary amulet chroni przed promieniami jednego z laserów. Mając go można bez obaw przejść przez promienie.
- Deski użyj w komnacie w której brakuje chodnika, będziesz mógł zdobyć młot.
- Młotem Thora rozbijesz drugi laser, ale go nie odkładaj. Potrzebny ci będzie do zniszczenia posągu. Aby tego dokonać musisz jeszcze posiadać płaszcz elfów.

Kiedy znajdziesz bryłkę złota i pochodnię, udaj się do podziemi. Tam włóż bryłkę do kotła. Rozpalając ogień pochodnią otrzymasz pięknie odlany złoty klucz. Otwiera on ostatnie drzwi.

- Smoczy jad, czaszkę trolla oraz piszczel ogra zostaw w pracowni alchemika. Uzyskasz w ten sposób berło potęgi.

Aby ukończyć grę musisz koronę mocy i berło potęgi zanieść do sali tronowej.

A teraz drogie dzieci siusiu, paciorek i spać.

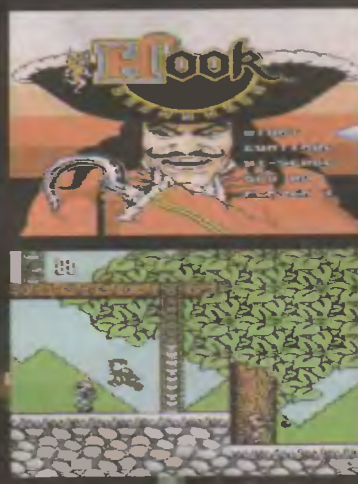
Wiewiór

PS. Podziękowania od redakcji dla Henryka i Karola Tyla, Piotra Miluskiego oraz DOC'a. Wykonali kawał dobrej roboty i pomogli nam w pracy.

NINTENDO







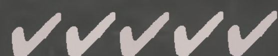


Terminator 2

"Dziesięć lat temu przysłali maszynę z przyszłości, która miała załatwić Sarah Connor. Nie udało się. Teraz mają nowy obiekt. Syna Sarah, który w przyszłości będzie przywódcą ludzi. Bitwa o jutro zaczyna się dziś..."

Taki jest wstęp do gry opartej o filmowy przebój. W filmie oczywiście główną rolę kreuje Arnold Schwarzenegger (pisanie tego nazwiska jest ekscytujące!), a towarzyszą mu efekty super specjalne. Gra w standardzie NES oparta o "T2" już od czołówki wyróżnia się niezłą grafiką. Sama zabawa to bieganie Arnoldem i walenie po pysku. Na zakończenie pierwszego poziomu trzeba obić twarz sporemu facetowi. Kolejne Poziomy to przerobione i dostosowane do grania najbardziej dynamiczne sekwencje filmu. Tak więc zwolennicy ekwilibrystycznej jazdy motocyklem też znajdą coś dla siebie. Grafika wstawek pomiędzy poziomami jest rewelacyjna, natomiast samej gry tylko dobra. Na uwagę zasługuje interesujący podkład muzyczny. Gra wciąga, lecz nie jest łatwa.

OCENA: 5 Cosiów.



Batman Returns

Pan Nietoperek powraca tym razem jako bohater kolejnej gry. Zachwyciła mnie ona od początku. Wspaniale animowana historyjka, extra muzyczka. Sama gra też jest bardzo wciągająca. Batman idzie sobie spokojnie ulicą, a tu atakują go różne kreatury. Długonodzy klowni, czaszkogłowi z fuzjami, grubasy z brzuchami, czacha na motorynce, karatecy - po prostu cała galeria podłych postaci. Prawdopodobnie wszyscy są wysłannikami niejakiego posła Pingwina (nic nie ujmując pingwinom). Sterując Batmanem trzeba zaprowadzić ład na ulicach Gotham. Można kopać i wyskakiwać, szurac po ziemi, machac peleryną i używać batmerangu. Ta gra to dobre batmaniaste walki uliczne. Dalsze poziomy są coraz trudniejsze, jednak bardzo atrakcyjne. Gra posiada naprawdę rewelacyjną grafikę, muzykę i animację. Akcja jest nader dynamiczna i trzymająca w napięciu.

"Batman Returns" spodobał mi się od pierwszego wejrzenia, podobnie jak synowi Naczelnego (bez padnij, powstań, baczność, spocznij). Zabawa z Batmanem w tej grze jest realnie warta grzechu.

Ocena: 5 (szkoda, że nie ma 6) Cósi



Hook

Przygody Piotrusia Pana naprawdę kiedyś to ludzie mieli [illegible] czeni [illegible] Jeżli nie zna, to obejrzy film pt. "Hook" i już coś tam wie. Film został zrealizowany z rozmachem, przy udziale wielu sławnych aktorów. Autorzy gry pod tym samym tytułem też musieli odwalic kawał dobrej roboty, bowiem gra jest niezła. Grasz jako niewinny (a ten nóż to po co?) Piotruś biega po różnych platformach, walczy z piratami, zbiera jabłka i ciastka. Bohater będzie też zmuszony do pływania w głębinach morskich, walki ze smokiem i duchami. Zawsze gdzieś plącze się mała latająca panienka, która ponoć ma być dobrym elfem. Grafika "Hook'a" jest bardzo dobra, muzyka chciała być dobra. Solidnie zrobiona zręcznościówka, jednak na dłuższą metę męcząca. Aby zły kapitan Haak nie utopił Piotrusia w morzu trzeba się sporo nagimnastykować.

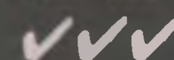
OCENA: 4 Cósie



Home Alone I

Znowu na podstawie filmu. Dla niewtajemniczonych przypomnę polski przekład tytuł: "Kevin sam w domu". [illegible] więcej chodziło o to, że dzieciak zostaje sam w domu, do którego włamują się złodzieje. Używając swojej wyobraźni Kevin zastawia na bandytów przeróżne pułapki. A to wybuchowa żarówka, a to spadające kowadło czy coś w tym stylu. W grze jest podobnie. Sterując chłopaczkem należy szybko zastawiać pułapki i nie dać się złapać bandziorom. Jak dla mnie, to Kevin powinien skakać (a nie skacze) lub szybciej się poruszac, bo złodieje mnożą się jak króliki. Wydaje mi się, że pułapek jest mniej niż złodzieji, więc trzeba się sporo napocić. Gra jest oparta na trywialnym pomyśle, jednak dobra grafika i efekty dźwiękowe dużo jej dają. Pomimo tego, że akcja gry jest stosunkowo szybka, to mnie granie znużyło już po około dwudziestu minutach.

Ocena: 3 Cósie



Star Wars

Ile to już nie było gier opartych o przewietnej trylogii pana Lucasa? Ta w wersji dla NES zawiodła mnie pod pewnym względem. Przystępując do gry byłem przekonany, że stoczę pojedynek z Vaderem na miecze świetlne, będę szalał w X - wingu po próżni kosmicznej, itd, itp. Zaczęło się standardowo: napis STAR WARS, napisy (to nic, że po japońsku), scena przechwycenia statku księżniczki przez krążownik Imperium i... no właśnie. Dalej Luke Skywalker zmuszony jest do skakania w jakiniach swej rodzimej planety. To szczególnie mnie zdziwiło: zrobiono zręcznościówkę z mało ważnych elementów filmu. Do tego wszystkiego jest ona cholernie trudna. Nie wiem może dalej gra jest super, jednak ze względu na to, że daleko nie zaszedłem nie mogę tego stwierdzić. Grafika jest dosyć dobra, muzyka też - ale nie filmowa (prócz czołówki). Jeżeli dalej jest tak jak na początku, to wieje nudą.

OCENA: 3 Cósie

✓✓✓

*Game Boy*Game Boy*Game Boy*Game Boy*Game Boy*Game Boy*Game Boy*Game Boy*Game

Batman - Return of the Joker

Game Boy'owe wydanie "Batmana" może zachwycić każdego. Uruchamiając tę grę możemy zdziwić się, co może taka mała maszynka jaką jest GB. "Batman" ma wspaniałą grafikę i animację. Gdy Naczelny usłyszał muzyczkę, skwitował ją trafnym sformułowaniem: "Atari wysiada". Grający ma do wyboru trzy etapy, w których toczy walkę z "krewnymi" Jokera. Etap pierwszy to naparzanie się i bieganie po rurach ściekowych. Drugi etap to pojedynki w scenerii sklepu technicznego. Ostatni, trzeci jest chyba najbardziej spektakularny: Batman walczy na pędzącym pociągu. Do walki służą mu pięści, zaczep do wspinania się i czasem znaleziony batmerang. Całosc jest cholernie dobra jak na zabawkę mieszczącą się w ręku. Zachwyca stereofoniczna muzyka i super animacja. Jedynym, co w tej grze mi się nie spodobało to mała ilość "żyć". Gorąco polecam - tu nie ma co opisywać, w to trzeba zagrać.

OCENA GB: 5 Cósiów

✓✓✓✓✓

The Punisher

Punisher to zwykły facet z bronią. Jest wyjęty spod prawa, jednak stoi na jego straży. Wyznaczył sobie zadanie tępienia wszelkiej przemocy i niesprawiedliwości. Nie pertraktuje z przestępcami, tylko ich likwiduje. Do walki zwykle używa swojej siły fizycznej i dwulufowego karabinu maszynowego. Nie gardzi też granatami i rusznicami przeciwpancernymi. Na czym polega gra? To bardzo proste. Pan Punisher strzela do uzbrojonych zbrodniarzy. Krajobraz przesuwa się w lewą stronę, podsuwając coraz to nowe ciała do odstrzelenia. Gracz kierujący ruchami Punishera, może używac granatów, a nawet czytac znalezione gazety, choc w trakcie walki jest to dość ryzykowne. Grafika "The Punisher'a" jest na średnim poziomie, ciekawe są natomiast efekty dźwiękowe (zwłaszcza strzelanie). Całosc określiłbym mianem operationwolfopodobną, dlatego aż prosiło się o to, by mogła ona wykorzystywać pistolet dołączany do konsoli. Autorzy niniejszej gry jednak nie pomyśleli o tym. Szkoda.

OCENA: 3 Cosie

✓✓✓

Total Recall

Kolejna gra oparta o film z udziałem znanego aktora o imieniu Arnold. Film był dobry, chociaż pod względem efektów specjalnych, a jak z grą? Otóż tym razem nazwiska Schwarzeneggr (!) użyto do przyciągnięcia potencjalnych klientów. Gra jest słabiutką zręcznościowką w ktorej nie wiadomo o co chodzi. Grafika na miernym poziomie, animacja fatalna. Sterujemy postacią Arnolda i walimy po buzi (kto mi powie co innego można robic w grach z Arnoldem?) kosmicznych policjantów i periodycznie pojawiającego się karła w malinowym ubranku. Poruszając się po ulicy należy zwracac uwagę na wylatujących z metalowych koszy drabów. Gdy bohater gry traci życie, zwraca się do gracza słowami: "I'll be back!". Oby nie w takiej formie...

OCENA: 2 Cósie

✓✓

Dystrybutorem
opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z. o. o.
01 - 034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel/fax 380502, tel 380569

LISTA PRZEBOJÓW

LISTA
I
LISTY

HITY

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE	SPECTRUM
1.Miecze Valdgira II	1.Civilization	1.Street Fighter II	1.Flashback	1.Microprose Soccer	1. Goonies
2.Klątwa	2.Street Fighter II	2.Desert Strike	2.X-Wing	2.North & South	2. North & South
3.AD 2044	3.Ishar	3.Fire Force	3.Comanche	3.Pirates	3. Elephant Antics
4.Magia Kryształu	4.Vroom	4.Flashback	4.Alone in the Dark	4.Crazy Cars III	4. Switchblade
5.Władcy Ciemności	5.Lemmings II Tribes	5.Civilization	5.Indy IV	5.Golden Axe	5. Bomb Jack
6.Hans Kloss	6.Sensible Soccer	6.Lemmings II Tribes	6.Civilization	6.Creatures II	6. Silent Service
7.Miecze Valdgira	7.Railroad Tycoon	7.Sensible Soccer	7.Street Fighter II	7.Rick Dangerous II	7. Hyper Sports
8.Barahir	8.Knights of the Sky	8.Body Blows	8.Jakieś fajle Szerloka	8.Vermeer	8. Lemmings
9.Raszyn 1809	9.Lotus III	9.Gunship 2000	9.Harrier	9.Giana Sisters	9. Mad Mix 2
10.Problem Jasia	10.Another World	10.Pinball Fantasies	10.Car & Driver	10.Rick Dangerous	10. War in the Middle Earth

SHITY

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE	SPECTRUM
1.Upiór	1.Terminator II	1.Terminator II	1.Barbarian	1.Predator	1. Yeti
2.Change	2.Toyota Celica	2.Vroom	2.Colorado	2.Terminator II	2. Tom and Jerry
3.Tank vs Tank	3.Vroom	3.Kick Off II	3.Test Drive	3.Robocop III	3. Defender of the Crown
4.Roderic	4.'NAM	4.Fortuna	4.Alley Cat	4.Hook	4. Narcopolice
5.Adax	5.Lotus III (spójrz wyżej)	5.Wings of Fury	5.Cisco Heat	5.Blue Max	5. Johny Reb 2

ŚWIAT

HITY

ATARI ST	SPECTRUM	AMIGA	PC-et
1.Sesible Soccer 92/93	1.R-Type	1.Flashback	1.Lands of Lore
2.Chaos Engine	2.Lemmings	2.Championship Manager 93	2.Der Patrizier
3.B-17 Flying Fortress	3.Dizzy IV	3.Desert Stirke	3.Aces Over Europe
4.Premier Manger	4.Robocop	4.Grsham Gooch Cricket	4.Strike Commander
5.Lemmings II Tribes	5.Turtles	5.A-Train	5.Ishar II
6.Street Fighter II	6.Myth	6.Reach for the Skies	6.Might and Magic V
7.Pirates	7.Turtles II	7.Sensible Soccer 92/93	7.Betrayal at Krondor
8.World Class Cricket	8.F-19	8.Premier Manager	8.Syndicate
9.First Division Manager	9.Chase H.Q.	9.Body Blows	9.Space Hulk
10.Civilization	10.Sim City	10.The Chaos Engine	10.Jurassic Park

LISTA
I
EXPERCI

HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Incydent	1.Nobby the Ardvark	1.Micro Machines	1.Strong Hold
2.Barahir	2.Elvira II	2.The Second Samural	2.Sensible Soccer 92/93
3.Super Fortuna	3.Mega Starforce	3.Mortal Combat	3.Der Patrizier
4.Tron	4.Castle	4.Dune II	4.Betrayal at Krondor
5.Axilox	5.Bod the Alien	5.Goal!	5.Rags to Riches
6.Władcy Ciemnosci	6.Creatures II	6.Ishar II	6.Pinball Dreams
7.Raszyn 1809	7.First Samural	7.One Step Beyond	7.Lost Vikings
8.Klatwa	8.Super Space Invaders	8.Blade of Destiny	8.Blue & Gray
9.Syn Boga Wiatru	9.Rubikon	9.Battle Island '93	9.Premier Manager
10.Imagine	10.Fist Fighter	10.Gunship 2000	10.Lotus III

SHITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Another World	1.Turtles II	1.Insectoids 2	1.Pinball (Dynamix)
2.Kampania Wrzesniowa	2.Tamer	2.Bridge Pro	2.Karuzelada
3.Hydraulik (L.K.Avalon)	3.Mc Donald's Land	3.Hard Nova	3.European Championship 1992
4.Jumping Jack	4.Street Fighter II	4.Rescue	4.Turtles II
5.Zbir	5.Hook	5.Gun Boat	5.Bruce Lee

BLE, BLE, BLE, młodego pawia.

No moi drodzy zaczarowaliście wszelkie moje oczekiwania na temat odzewu na konkurs o dokończeniu histonii literackiej. Wnioskuję, że wielu z was lubi konkursy ot takie dla jaj (ewentualnie kurczaków). W takim razie dzisiaj coś z języka chyba polskiego (*chłe, chłe*, jak mawiał wieszcz Mickiewicz). W tym momencie ja, Wasz redakcyjny łysy, podam króciutki wiersz, po czym do Was będzie należała odpowiedź na pytanie co autor miał na myśli. Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach na listę przebojów, używając miejsca na korespondencję. No to lecim:

"Niebiesko'ć brała górę
Z boku belt ruszył tak by przeszyć
Ale nie było słychać bo po cóż,
Gdyby tak jesienno'ć grała w...
Tak to koniec ale wesoło będzie."

Dodam że znam osobiście autora tego (chyba?) wiersza i przy rozwiązaniu podam dokładną interpretację wraz z sytuacją w jakiej był pisany a narazie ruszcie główkami we wszystkie kierunki i pokombinujcie. Jeżeli ktoś faktycznie odkryje prawidłową interpretację wiersza, to gotowy jestem ufundować mu prywatną nagrodę (napewno nie prenumeratę, raczej coś do picia).

Tyle gwoli rozrywki. Przejdźmy do spraw poważnych (chyba mi gorzej), czyli co dzieje się na liście.

Na liście olbrzymie zmiany, gdyż odleciały bociany. U Amigantów wieczna wojna między Streel Fighter II i Desert Strike (wewnątrz numeru jest opis mojego brata, niezły nie?). Poza tym przyszło od was najwięcej listów (111), wielkie dzięki!!! U PeCetów na razie spokój, ale pewnie jeszcze miesiąc i dojdą do nich nowości (napewno!) a tak Flashback króluje. Od IBM-owców przyszła fikuśna liczba głosów bo (69). Teraz eSTecy, którzy niemal jednogłośnie wybrali Civilization za najlepszą grę w tym miesiącu. Słuchajcie (20) głosów na ST to trochę za mało radzę się poprawić.

U Commodorowców (80) i Atarowców (48) coraz bardziej snuje się smród nudy. Może byście się ruszyli co? W tym miesiącu spośród: Spectrum, Nintendo, oraz Amstrada najwięcej głosów (11) przyszło na ZX Spectrum więc na niego jest lista. W numerze TS18 nastąpił mały koleżeński żarcik i zamiast litery "ś", poszedł apostrof. Ja wiem, że za szkody wyrządzone przez psy odpowiedzialne są dzieci, ale należy być wyrozumiałym dla rodziców...

EMILUS

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis



Datownik

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Tytuł / Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	75000	150000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	X	75000	150000	

Kupon ważny do 31.10.1993 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych



C&A Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET Co tu się rozpisywać - obejrzyj to, co trzymasz w ręku!

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt z wydawcą.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".

Pole do popisu

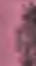
To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba, a jak mu się nie podoba - może nic nie robić. Jeżeli coś zrobicie, możecie to do nas przysłać, ale możecie tego nie przysyłać. Pełna swoboda.


















LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....

HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



SHITY



1
2
3
4
5
6
7

Tu wklej swoje zdjęcie

Triumwirat walczy! Precz z Zepsołem!

XYWA:

Bajtek

jest najstarszym i największym pismem komputerowym w Polsce. Wydawany jest nieprzerwanie od 1985 roku, a jego nakład sięga 100.000 egzemplarzy. Pismo adresowane jest głównie do młodzieży w wieku licealnym, choć nie brak wśród czytających osób starszych i młodszych.

Bajtek jest adresowany do użytkowników różnych typów komputerów, zarówno 8-bitowych, jak: **ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad** oraz 16-bitowych: **Atari ST, Amiga i IBM PC**. Oprócz działów poświęconych konkretnym maszynom, czytelnicy mogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rubryka Micromagazyn) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urządzeń na rynku wtórnym zawartych w rubryce "Giełda".

Bajtek to również rozrywka. W dziale "Co jest grane?" prezentowane są opisy gier, zasługujące naszym zdaniem na uwagę.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 12,5 tys. zł.

TOP SECRET

jest wysokonakładowym (130.000 egzemplarzy) miesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkiemu co się z nimi wiąże. Nie będziemy się chwalić jak wspaniali jesteśmy, radzimy przeczytać niniejszy egzemplarz od deski do deski.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 12,5 tys. zł.

Commodore & Amiga

to ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70.000 egzemplarzy, poświęcony w całości komputerom **C-64** i **Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom i przyszłym posiadaczom tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala świeżo upieczonym nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu. Commodore & Amiga prezentuje również gry, uzupełniając materiały z TOP SECRETU.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 10 tys. zł.

ODEZWA!

Drodzy Czytelnicy! Koledzy Redaktorzy!

W chwili tak doniosłej, gdy sprawy przestają przedstawiać się tak, jak przedstawiały się minionymi czasy, cóż mam uczynić? Stać biernie obok i przyglądać się sytuacji? Nie! Po stokroć nie! Zgodnie z nakazem sumienia i poczuciem wewnętrznego obowiązku postanowiłem więc napisać niniejszą Odezwę. Nie robię tego z jakichkolwiek innych przyczyn niż tylko troska o wspólne dobro i świetlaną przyszłość naszego Pisma jak też zadowolenie Czytelników. Nie mam zamiaru kierować się jakimikolwiek sympatiami. Gdy w grę wchodzi wyższe dobro, jakiekolwiek inne względy nie mogą być brane pod uwagę. Dlatego muszę twardo stwierdzić: nadszedł już czas! Czas wreszcie powiedzieć prawdę, jakkolwiek straszna by ona nie była. Czas zażądać odpowiedzi na nurtujące nas wszystkich pytania. Czas ocenić, czyje dobro kto ma na myśli i jak kto realizuje wyznaczone mu cele. Czas ocenić przesłanki i działania. Chłodne oko Historii spoczywa na nas wszystkich! Nikt nie umknie jego bacznemu spojrzeniu. Każdy powinien poczynić rachunek sumienia i odpowiedzieć samemu sobie na pytanie: "Czy dalej jestem godzien pełnić powierzoną mi służbę? Czy działałem tylko w imię najwyższych celów? " Wierzę, że każdy z nas będzie potrafił na tak postawione pytania sobie odpowiedzieć.

DRODZY CZYTELNICY!
KOLEDZY REDAKTORZY!

Czas postawił przed nami kolejne, trudne zadanie. Mam głęboką wiarę, że będziemy potrafili stawić czoła czekającym nas trudnościom i przezwyciężymy je. W mej odezwie starałem się pokrótce przedstawić mój pogląd na temat zachodzących u nas zmian. Tuszę, iż te kilka słów jasno określiło mój stosunek do niedawnych wydarzeń. Wzywam wszystkich do zachowania spokoju. Jestem pewien, że rozwaga i sprawiedliwość zwyciężą. Mam nadzieję, iż wszyscy pozostajemy w przekonaniu, że sytuacja rozwija się dobrze a koniec zawieruchy bliski. Niechaj nie opuszcza nas nadzieja!

ALEX

Kopalny był w górach!

Oj, gapy nasze kochane! Oj, grupo optymistów niepoprawnych, wierzących w prostotę i brak zasadzek! Nie ma dla Was miejsca na tym świecie, pełnym zbójów i łobuzów. Jak zapewne pamiętacie Kopalny pchał się na Chopok (taka góra) z Małolatą (taka małolata) w celach bliżej nikomu nie znanych (wówczas i dziś!). Wyszli z doliny, szli na górę z pewnym poślizgiem, na szczyt weszli... No właśnie. To mieliście policzyć. Niestety, nie pierwszy i nie ostatni raz należy Wam się jedynka (no, jedynka z plusem). Na każde dwadzieścia odpowiedzi dziewiętnaście było złych! Tym samym większość Czytelników zostaje na drugi rok w tej samej klasie i czyta te same numery Top Secretu jeszcze raz.

Większość z Was dała się złapać i po prostu podzielila dystans jaki pozostał przez te dziesięć metrów robione przez Kopalnego w kazdy kwadrans, przeliczyla minuty na godziny, radośnie napisała, że Kopalny był na szczycie o dwudziestej po trzeciej i wyslała do nas, opatrując wynik komentarzem *(Te konkursy, co robicie, są łatwe - Łukasz K. , Gdansk; Mam nadzieję, że obliczyłem to dobrze - Mariusz K. , Zręcin; To zadanie było naprawdę trudne. Robiłem je aż dziesięć minut - Grzegorz B. , Rzeszów; Konkursy mogłyby byc nieco trudniejsze - Błażej J. , Pruszkow - i tak dalej).* A tymczasem... A tymczasem Kopalny wlazł na górę znacznie wcześniej. Nie wierzycie - to policzcie sobie, misie kochane, skąd zjechał jakieś dziesięc minut wczesniej - mi wychodzi, że musiał te dziewięćdziesiąt metrów spadać na spadochronie.

Spośród tych, ktorzy nie dali się złapać, Kopalny wylosowal następujące osoby:

Michał Banys - Olkusz, **Grzegorz Chłopek** - Warszawa, **Wojciech Dziedzic** - Lubin, **Adam Gawin** - Izabelin, **Hubert Grochowina** - Dzierżoniów, **Radosław Grzemowski** - Bydgoszcz, **Jarosław Jóźwik** - Siemianowice Śl. , **Konrad Klepacki** - Wejherowo, **Marek Kocemba** - Chojnik, **Przemysław Kopka** - Pabianice, **Wojciech Kosiarski** - Wysokie Mazowieckie, **Ernest Kubica** - Tomaszow Maz. , **Piotr Lewandowski** - Stargard, **Tomasz Radwan** - Wadowice, **Przemysław Ratajczak** - Wrocłw, **Leszek Smuga** - Bytom, **Maciej Ślęczek** - Polska Cerkiew, **Artur Uscki** - Orneta, **Paweł Wolany** - Pszczyna, **Andrzej Wrona** - Nowa Dęba.

Zwycięzcom gratulujemy promocji i zapraszamy do czytania nas w przyszłym roku oficjalnie!

Naczelny

SCUBA DIVE

Jest rzeczą ogólnie znaną, iż tak zwane morze posiada dno. Owo dno nie jest bynajmniej takie sobie płaskie i pozbawione sensu (aczkolwiek istniały już teorie właśnie to głoszące), wręcz przeciwnie - jest ono całkiem pofałdowane i usłane przeróżnymi śmieciami. Istnieją warianci (przez niektórych zwani nurkami), którzy zajmują się docieraniem do owego dna i wynoszeniem na powierzchnię wody owych, khe, zanieczyszczeń.

Oczywiście, jak to z każdym zawodem bywa, istnieje gra pozwalająca nam się nim zająć bez wychodzenia z domu. Zamiast tego wypływamy (na ekranie rzecz jasna) małą łódką na sam środek straszliwego oceanu, zabierając ze sobą trzech kolegów. Wyposażeni jesteśmy w butle z tlenem i podręczny kompresorek pozwalający je doładowywać na pokładzie łódki.

Dajemy więc nurka i spływamy. Pod wodą możemy przyśpieszyć (a jakże), jak również zwolnić (...), możemy też kręcić się w kółko zarówno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jak też i przeciwnie do tego ruchu (no, zależy jaki kto ma zegar). Wszystko to po to by dotrzeć do porozrzucanych po dnie perłopławów. Należy przy tym oszczędzać swój tułów i nie starać się pakować jak ten głupi prosto w dno.

Wspomniane powyżej perłopławy są ohydnymi stworzeniami trzymającymi swe mordy (o przepraszamy, muszle) cały czas zamknięte. Na szczęście gdy idą spać to zaczynają ziewać, a my wtedy cap i mamy perłę, którą należy dostarczyć na łódkę.

Oczywiście wszystko to jest znacznie trudniejsze. Ot, czasami trzeba uciec przed rekinem, innym razem chować się przed ławicą rybek (piranie, w morzu? ? ?). Zdarzy się nam na pewno zaplątać w wodorosty, czy zostać oparzonym przez meduzę. No i tlenu nie mamy też zbyt dużo (o czym przypomina nam nieustannie wskaźnik po prawej stronie ekranu). Nic to jednak dla nas, jeśli chcemy się wzbogacić, to musimy zebrać dużo pereł... więcej pereł... jeszcze więcej pereł...

No chyba że strzelą nam korki...

Alex & Gawron



Alleluja! ! ! Tak, już myśleliśmy, że rubryka ta zdechła! Jednak trafiają się sprawiedliwi, a jednym z nich okazał się Wojtek Chyliński. W swej mądrości dokonał on rozpracowania save'ów do Dune II.

Przedstawimy tu jedynie drobny wycinek jego pracy, gdyż list jego jest wielki. Ale do rzeczy: Wojtek zabrał się za zmienianie pliku ze scenariuszami scenario.pak. Znajdują się tam początkowe warunki każdej misji. I tak mamy np:

[Atreides]
Quota=0
Credits=1200
Brain=Human
MaxUnit=16

przy czym są to wartości heksadecymalne. Aby zmienić choćby ilość dostępnej na początku gotówki wystarczy wpisać po Credits 9999 (czyli heksadecymalnie 39 39 39 39). Tak samo możemy pozbyć się informacji "Unable to create more" wpisując po MaxUnit 99 (heksadecymalnie 39 39).

Dla bardziej ambitnych Wojtek poleca eksperymenty z dalszą częścią pliku, gdzie spotykamy np. opcję [UNITS]. Po niej mamy listę jednostek. Jeśli gramy na przykład Ordosami, to wszystkie jednostki po wyrazie Ordos należą do nas, możemy więc zmienić wszystkie wystąpienia tekstu "Quad" na na przykład "Tank" i voila. Podobnie można robić z budynkami i na przykład zamienić przeciwnikowi R - Turret na Windtrap. Miłej zabawy. Inne rodzaje wyposażenia to np:

TROOPERS
LAUNCHER
QUAD
DEVASTATOR
TANK

a do najważniejszych budynków należą:

REPAIR
PALACE
TURET
LIGHT (factory)
HEAVY
WINDTRAP

No właśnie, miłej zabawy! ! !

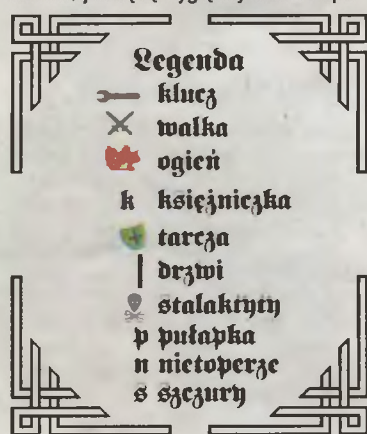
Jak to napisał Wojtek: Roboty jest dużo, ale jaka później frajda! Tym samym pokrzepieni przez wzrastającą aktywność Savegame'owców udajemy się na spoczynek oczekując na resztę naszych ukochanych czytelników.

Alex & Gawron

Demon's Kiss by Roy

Jak ciężkie jest życie barbarzyńców, wie każdy: muszą ciągle narażać życie walcząc w imię dobra (lub czegokolwiek innego - red). Za swe waleczne czyny nie przyjmują żadnych nagród, wystarczy im, że ocalili poddanych króla od smoka czy innej zarazy.

Jeden z tych barbarzyńców, któremu się odechciało przygód, przyjął w nagrodę za zabicie smoka połowę królestwa i rękę królewskiej córki. Niezwłocznie odbyły się przygotowania do ślubu. Szczęśliwy barbarzyńca udał się na kilka dni w swe rodzinne strony aby przygotować się do uroczystości i zaprosić na nią krewnych i znajomych. W tym czasie na zamek spadło wielkie nieszczęście: Harpia (takie skrzyżowanie węża z nietoperzem - cóż za znakomite porównanie, wreszcie możemy obrazowo określić, jak będą wyglądały dzieci Kopalnego i Małolaty - red.), przyjaciółka pokonanego wielkiego węża postanowiła pomścić jego śmierć. Napuściła na mieszkańców królestwa różne maszkary, co spowodowało, że wszyscy uciekli ze swym władcą na czele. Nikt z nich nie pamiętał o pannie młodej. Nie zapomniała o niej Harpia: porwała ją i uwięziła w zamkowej wieży.



Jedyną nadzieją na uratowanie królestwa stał się niedoszły pan młody. Zrzucił on z siebie świąteczne ciuszki i z żądzą zemsty w oczach postanowił odzyskać narzeczoną. Już w tradycyjnym stroju barbarzyńcy ze swoją wierną maczugą w dłoni pojawia się przed zamkiem. W tej chwili Ty wcielasz się w jego postać. Twoim zadaniem jest zabicie Harpii i uwolnienie księżniczki. Nie jest to zadanie łatwe, gdyż po zamku grasują okrutne potwory.

Oto lista niebezpieczeństw, na jakie możesz natknąć się w zamku:

Rycerz - to okuty w zbroję potwór, dość szybko się porusza, zadaje mało ciosów, za to zieje ogniem.

Barbarzyńca - jest taki sam, jak Ty, ale nie ma maczugi i brak mu Twojego refleksu i odwagi.

Nietoperze - latają wysoko, niegroźne.

Szczury - bardzo groźne, łażą po ziemi i rzucają się na Ciebie, natychmiast uciekaj z komnaty, gdzie mają gniazdo.

Ogień i pale wystające z ziemi - mogą zabrać Ci wiele energii.

Sople i kamienie spadajce z sufitu - łatwo je ominąć, niegroźne.

W pałacowych komnatach możesz też natknąć się na pułapkę: nagle stracisz grunt pod nogami i wpadniesz do komnaty, gdzie może być barbarzyńca lub rycerz (w tym przypadku musisz z nim stoczyć walkę) albo palisada (tym razem stracisz wiele energii, nim dojdziesz do zbawczej drabinki).

Dużą przewagę nad wszystkimi potworami i samą Harpią daje Ci Twoja wierna broń, czarodziejska maczuga. Możesz nią uderzać od góry (prawo lub lewo plus góra i fire) lub dołu (analogicznie, ale plus dół). Gdy po ciosie przytrzymasz dłużej fire, z maczugi wyleci kula, uderzy przeciwnika i wróci na swoje miejsce. Ten sposób walki polecam szczególnie do potyczki z Harpią. Cały teren gry przedstawiony jest na mapce.

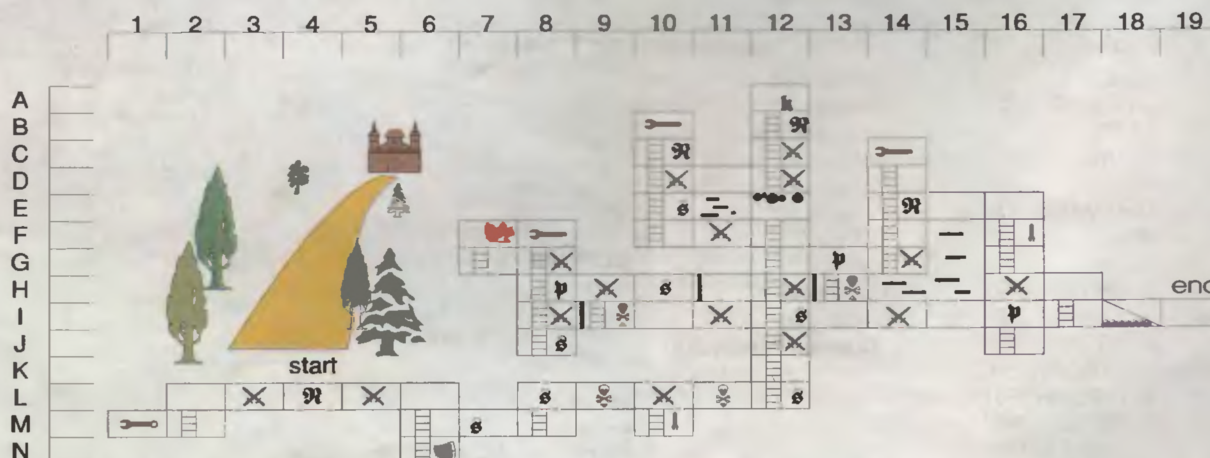
Jak wygrać? Oto przepis (litery i cyfry w nawiasach oznaczają współrzędne komnaty na mapce).

Na początku uciekaj z cmentarza przed nietoperzami, pokonaj barbarzyńcę w (L4), otworzy się brama do zamku (L6). Niestety zejście w dół będzie zamknięte. Wróć na cmentarz, idź w lewo, zabij rycerza (L3), zejdź do lochów i weź klucz (M1). Wróć do zamku, idź na dół, weź tarczę (N6), idź do sali ze szczurami (M7) i dalej do (M8). Znajdziesz się w zaczarowanej komnacie. Tutaj podążaj zgodnie ze wskazaniami strzałek (znajdują się nad wskaźnikiem energii, aktywna jest podświetlona). Wyjdziesz w (L8). Podążaj dalej zamkowym labiryntem, koniecznie zbieraj wszystkie klucze, otworzy Ci to drogę do (A12). Tam jest księżniczka. Z chwilą Twojego wejścia ukochana znika, a na jej miejsce pojawia się Harpia. Musisz stoczyć z nią zaciętą walkę. Gdy już padnie martwa idź do (I17) a potem przez (I18) do (I19) gdzie znajdziesz narzeczoną.

Odtąd barbarzyńca będzie żył w spokoju, którego tak bardzo pragnął, a Ty z zadowoleniem odłożysz "Demon's Kiss" na półkę oznaczoną "Gry skończone".

Roy

P. S. Prosimy Autora o pilny kontakt z redakcją.



BLADES OF STEEL
Amiga
Podczas gry przytrzymaj 2 sekundy FIRE (jeśli masz krążek), puść i jeszcze raz naciśnij FIRE.
(Hulk Hogan Tipser)

BLINKY'S SCARY SCHOOL
C64
Gdy znajdujesz się na dachu nad komnatą z dwoma krzesłami przeskocz mur, a znajdziesz się w komnacie z latarką.
(Łukasz Drobnik)

BRUCE LEE
Amstrad
Po rozpoczęciu gry idź do trzeciej planszy. Następnie połóż się w prawym dolnym rogu i jesteś poza planszą.
(Pajdolud)

CHIPS CHALLENGE
Amiga
W czasie gry wpisz HRC a przeniesie cię do następnej planszy.
(Marcin Sos)

CIVILIZATION
IBM PC
Jeśli zmieniasz cel produkcji w danym mieście to kliknij prawym klawiszem myszy na "Change" - pojawi się "Auto": miasto będzie produkowało to co jest najpotrzebniejsze, ale nie będzie pokazywało samej budowy wyprodukowanego obiektu.
(Ziutek)

EQUALIZER
C64
Naciśnij C i Restore, a przelecisz planszę dalej.
(Łukasz Drobnik)

FORMULA ONE GRAND PRIX
IBM PC
Jeśli w kwalifikacji na torze w SPA zająłeś 24, 25, lub 26 miejsce to przed startem zgłoś chęć zjechania do boksu. Po starcie, gdy będziesz wjeżdżał do boksów zgaś lampkę oznaczającą że chcesz zjechać do boksów. Kiedy wyjedziesz powinieneś być w pierwszej trójce.
(Tom Vein)

GHOSTBUSTERS II
Amiga
Przytrzymać klawisze "ALT", "CTRL", "5" i "V". Pojawi się znak Activision. Przycisnąć "FIRE".
(Prince)

GOBLIIINS
Amiga
Zwiększenie pierwszej i ostatniej litery kodu o tę samą ilość liter daje większą energię na danym poziomie.
(Sławomir Wilk)

GODFATHER
Amiga
Grę spauzować HELPem i wpisać "PIZZA HUT" co zapewni nieskończoną energię.
(Bodzio)

INSIDE
Atari
XL/XE Grając samemu można spowodować, że jeden z układów komputera nie będzie się wcale psuć. Wystarczy drugim pojazdem wejść do niego, naprawić i nie wychodzić już z niego do końca gry.
(Krzysztof Przybyszewski)

INSPEKTOR
Atari
Jeżeli chcesz trochę zarobić, jedź do Wałbrzycha do hotelu i zagraj na automatach. Za pierwszym razem automat się popsuje, zagraj drugi raz, a wygrasz niezłą sumkę.
(Michał Radecki)

JAFFAR
Aari XL/XE
Kiedy wziąłeś jakiś przedmiot i chcesz się go pozbyć idź do Alibaby: weźmie wszystko.
(Golden Eagle)

JAMES POND
Amiga
Podczas gry wpisz "JUNKYARD" i wciśnij RETURN a będziesz nieśmiertelny. Wciskając "D" otworzysz wszystkie przejścia w danym etapie.
(Bomber)

KICK START
Atari XL/XE
"Control" + "R" - podczas jazdy przenosi do planszy tytułowej
(Mr. Gregor - EG -)

KOŁO FORTUNY
Commodore 64
Jeśli nacisnąłeś "T", to wciśnij jeszcze raz - przybywa forsy na twoje konto.
(Globus A. P.)

MAD TV
IBM PC
Idź do "real estate agent" (12 piętro), oddaj do wynajęcia i wynajmuj swoje studio, a będziesz miał "kupę forsy".
(Jaguar)

MANCHESTER UNITED EUROPE
Amiga
Jeśli strzeliłeś gola i chcesz jeszcze raz to zobaczyć to naciśnij klawisz F10.
(Hulk Hogan Tipser)

MEGA BALL
Amiga
Naciśnij prawy klawisz "AMIGA" i "P" - da to Ci nietykalność.
(Xavier)

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONCHIP
Amiga
Jeżeli chcesz zdobyć pierwsze miejsce w mistrzostwach to zdobądź około 65 punktów. a przy każdej następnej trasie wciskaj Esc.
(Sebastian Dzida)

OUT RUN
Amiga
Podczas gry wpisz "RED BARCHETTA". "T" - zwiększa limit czasu, "S" - jeden level wyżej, "B" - restart aktualnej planszy.
(Rafał "Dźwig")

POLICE QUEST II
IBM PC
Aby unieszkodliwić bombę, musisz poprzecinać druty w następującej kolejności: Cut - Yellow, Purple, Blue, Connect - Yellow, Cut - White, Yellow
(Marcin Czubała)

PREMIERE
Amiga
Na tytułowym screenie wpisz "SPARKPLUGS", teraz wpisanie podczas gry "CHEAT" da Ci nieśmiertelność.
(Bodzio)

RIOT
Atari
Na początkowej planszy wpisz "Życie to walka" - uzyskasz nieśmiertelność.
(Michał Radecki)

ROBOCOP
Amstrad
Gdy na planszy tytułowej przesuwające się cyfry dojdą do "000" wciśnij spację i jesteś nieśmiertelny.
(Krzychu K.)

ROBOCOP III
Atari ST
Wciśnij SHIFT, wpisz "THE DIDDY MEN" - klawisz "Esc" omija levele.
(Rygielski Dawid)

ROCK'N'ROLL
IBM PC
Podaj jako swoje imię i nazwisko "RAINBOW ARTS" (nazwa firmy). Podaj numer żądanego levelu, postaw 2 iksy, wbij 4 razy sumę cyfr w numerze levelu, znowu 2 iksy i numer levelu w odwrotnej kolejności cyfr. Przykładowo dla poziomu 24: "24xx6666xx42".
(Johnny 5)

SAMURAI
Amiga
Jeżeli nie masz najmniejszej ochoty po raz n-ty oglądać demka, naciśnij "FIRE" podczas zmiany dysków.
(Piotr Zieliński)

SILKWORM
Amiga
Na screenie kontrolnym napisz SCRAP 28: nieśmiertelność, a plansze zmieniasz klawiszami 1 - 9.
(Hulk Hogan Tipser)

SPACE ACE II
Amiga
Aby obejrzeć całość należy wpisać "HURRY-DEXTERO". *(Prince)*

STELLAR 7
IBM PC
Na pierwszej planszy postaraj się zestrzelić za pomocą dodatkowej (tej żółtej) broni obeliski (to musi chwilę potrwać). W jednym z nich będzie pulsująca, niebieska "gwiazdka", za pomocą której teleportujesz się na planetę Deneb. Na tym poziomie postępuj analogicznie, tym razem zostaniesz przeniesiony na ostatni poziom (Arktur).
(Alf Horn)

TENNIS
Atari
Aby wygrać z komputerem należy ustawić się przy samej siatce i odbijać jego uderzenia. Komputer puści nam wysoką piłkę, którą ścinamy i tak w kółko.
(Pawi & Marceli)

TEST DRIVE III
IBM PC
Każdemu pierwszemu samochodowi na każdej z tras można przelecieć przez szybę.
(Gen. [- - - -])

TIGER ROAD
Commodore
Po naciśnięciu przycisku na cartridge - u wpisz SYS 2064 - jestes nieśmiertelny.
(Piotr Błaszczak - Bartman)

UNDER PRESSURE
Amiga
Wpisanie hasła "GRYMALKIN" uruchamia klawisze: "F1" do "F4" - przeskakiwanie pomiędzy poziomami.
(Niski)

UN - MORTALITY
Amiga
W drugiej komnacie III - go poziomu jest mała dźwignia w podłodze. Skocz na nią i zaczekaj aż zmieni położenie na "+". Od tej pory wszyscy strażnicy trzymają pochodnie, a nie miecze.
(Andrzej Pondaszko)

WINGS
Amiga
Ciągłe trzymanie FIRE przeciwdziała zacinaniu się działek.
(Sławomir Wilk)

WOLFCHILD
Atari ST
Po wpisaniu na ekranie tytułowym: "THE PERFECT KISS" - masz nieskończoną ilość broni, zaś po "SOULPSYCHEDELICIDE" - nieograniczoną energię. Dziala też na Amidze.
(Rygielski Dawid)

ZAK MC KRACKEN
Amiga
Jeśli chcesz się wzbogacić o 1500 bucksów to wez "butter knife" i srzyw go pod dywanem w pokoju ZAKA, a potem sprzedaj go w sklepie.
(Kamil Jabłonski i Marcin Dorosinski)

KODY

KONSTRUKTOR
Amiga
Poziom 6 - 004D2
Poziom 11 - 01348
Poziom 16 - 02B62
Poziom 21 - 04D20
Poziom 26 - 07882
Poziom 31 - 0AD88
Poziom 36 - 0EC32
(Super Ted)

LOTUS II
Amiga
TWILIGHT
PEA SOUP
THE SKIDS
PEACHES
LIVERPOOL
BAGLEY
E BOW

MEGALOMANIA
Amiga
Ceasar
2 - CKPCHDQGIHJ
3 - XFFBBEITVHF
4 - FTLDXHMTKDJ
5 - WOBCHNWEVCZ
6 - FABCTHHUEOT
7 - YQWBJIQNRPH
8 - UFKOBJVLUOL
(Mateusz Woźniak)

SACRILEGE
Spectrum
1 - Crucifix
2 - Altar
3 - Asmodee
4 - Pentagram
5 - Rip
6 - Sixsix
7 - Blackhole
8 - Hellsgate
(Andrzej Pondaszko)

LETHAL WEAPON

LETHAL WEAPON
OCEAN '92

[illegible]
[illegible] Amiga Atari ST
PC [illegible] VGA [illegible]

♪	🎨	👍	🧠
7	8	7	1

Gdy przyjrzeć się rynkowi gier na PCty, łatwo zauważyć kilka anomalii. Jedną z nich jest niewątpliwie fakt, iż bardzo mało powstaje gier typu "idziesz i strzelasz". Być może gracze na zachodzie mają bardziej wysublimowane gusta, jednak my, ludzie przyzwoici, wychowani na "Commando" i rozlicznych "strzelankach" z automatów, dotkliwie odczuwamy brak możliwości wspomnienia starych dawnych dobrych czasów i wyżycia się. I tutaj dobra nowina: firma "Ocean" spróbowała zapełnić tę lukę, produkując dla nas kolejną grę "filmową", tym razem opartą na motywach filmu "Lethal Weapon" (znanego w Polsce jako "Zabójcza Broń").

Od razu na początku tego opisu pragniemy się zastrzec, iż wszelkie oceny, które tutaj padną, będą dotyczyły tylko PCtowej wersji gry. Jeżeli chodzi o inne komputery, a przede wszystkim Amigę, to musimy w pełni zgodzić się z Emilusem, że nie jest to żadna rewelacja. Ale "na bezrybiu i rak ryba" - tak więc do dzieła.

Na początku nasz bohater znajduje się na komisariacie, gdzie można wejść do jednego z pięciu pomieszczeń. Są to: trzy sale odpraw, szatnia i pokój komputerowy. W salach odpraw można przeczytać charakterystyki misji i ewentualnie je rozpocząć. Szatnia pozwala na wybranie jednego z bohaterów (jak pamiętamy z filmu jest ich dwóch) - w grze nie różnią się niczym poza wyglądem zewnętrznym. Wreszcie pokój komputerowy umożliwia podanie kodu, który powoduje, iż nie trzeba za każdym razem powtarzać już ukończonych misji (dla wygodnych: misja 1 - ASCUOL, 2 - EECLIF, 3 - RFLPLE, 4 - SCAEUA). Warto dodać, iż po ukończeniu wszystkich trzech misji gracz zostaje dopuszczony do czwartej - finałowej i, co za tym idzie, najtrudniejszej. Jednak po jej ukończeniu czaka nas niespodzianka...

Tak więc wybraliśmy już misję i nasz bohater stoi samotnie na początku długiej drogi prowadzącej przez ulubione kryjówki ludzi spod ciemnej gwiazdy: opuszczone fabryki, budowy, magazyny, kanały itp. Na swojej drodze spotka on całe mnóstwo zbirów uzbrojonych w pistolety, granaty czy nawet miotacze płomieni. Jakiekolwiek zetknięcie - czy to z pociskami, czy z ich "właścicielami" - powoduje utratę sił życiowych (których aktualną wartość wyraża pasek na dole ekranu). Podobnie kończą się skoki ze zbyt dużej wysokości, przy czym utrata energii jest proporcjonalna do długości spadku, co w przypadku krańcowym może się zakończyć śmiercią. Wreszcie należy unikać nurkowania w ściekach czy wpadania pod turlające się beczki (swoją drogą moment z beczkami - trzecia misja - jest wyjątkowo bezczelnie ściągnięty z "Donkey Konga").

Przeciwników oraz przeszkody - na przykład skrzynie - traktujemy za pomocą pistoletu, pamiętając, że jednokrotne trafienie nie wystarcza, a amunicję należy oszczędzać. Gdy jej liczba opadnie do zera pozostaje już tylko walka wręcz. W niektórych ścianach znajdują się przełączniki uruchamiające windy, otwierające drzwi itd. Używa się ich po prostu przez przejście obok, a ustalenie który służy do czego jest jedynym problemem intelektualnym w całej grze. Na swej drodze bohater może napotkać też pomocne mu obiekty, takie jak małe serduszka - przywrócenie energii początkowej, duże serduszka - dodatkowe życie, pistolet - zwiększenie siły strzału, magazynek - toż właśnie i lupy - dodatkowe punkty.

Na końcu każdej misji znajduje się wyjątkowo wytrzymały oprych i pokonanie go nie jest rzeczą łatwą. W tym momencie aktualną wytrzymałość przeciwnika obrazuje poprzeczny pasek po prawej stronie ekranu.

"Lethal Weapon" jest ciekawą grą. Przyjemna płynna grafika w pełni wykorzystująca możliwości karty VGA, dobra muzyka (choć tylko na karty dźwiękowe) i przede wszystkim rewelacyjny temat sprawiają, iż powinna spodobać się każdemu normalnemu (czyli niewyżytemu i spragnionemu cudzej krwi) graczowi.

Alex & Gawron







Kurz bitewny wywołany STREET FIGHTER'em jeszcze dobrze nie opadł a już mamy kolejne cudo z dziedziny rozbijania kalafiorów nogą. Chodzi mi o gierkę pod fikuśnym tytułem BODY BLOWS (co w bardzo wolnym tłumaczeniu oznacza EKSPLODUJĄCE KORPUSIKI). Gra ogólnie rzecz biorąc pod względem koncepcji i scenariusza nie różni się niczym od STREET FIGHTER'a. Ma natomiast pewne walory które pozwalają ją zaliczyć do kopanek doskonałych. Przede wszystkim ma świetną muzykę, jak na TEAM 17 przystało. Grafika też jest piękna i różnorodna, ale brakuje jej tej samej płynnej animacji z jaką mogliśmy zetknąć się w STREET FIGHTER'ze. Tyle jeśli chodzi o sprawy ogólne (z reguły nudne i nieciekawe).

Zacznijmy od głównego pytania, jaki jest cel gry? Bardzo prosty: należy skasować ryje wszystkim czopom, którzy śmią stanąć z Tobą do pojedynku, po czym zainkasować nagrodę za zdobycie tytułu NAJWIĘKSZEGO ROZWALACZA KORPUSIKÓW NA ŚWIECIE. Poza tym chodzi o dobrą zabawę i zachęcenie naszej polskiej młodzieży do uprawiania sportu (O dziżus! Chyba się starzeję). No to teraz, dziadek Emilus powie wam moje dzieci w jakie menu wyposażona jest gra.

1 PLAYER: czyli pogrywa na jednego gracza z wszystkimi leszczami jacy odważą Ci się fikać. Na koniec otrzymasz wyżej wspomniany tytuł i do kasy.

2 PLAYERS: doskonała okazja aby przekonać nielubianego kolegę do Tego że możesz mu jednym ruchem nogi (dokładnie joystick'a) rozkwasić nos.

TOURNAMENT: ta sama okazja tylko tym razem możesz udowodnić to większej grupie nie lubianych kolegów.

GAME OPTIONS: różne duperele wpływające na techniczne aspekty gry. TIME ustala nam czas jednej rundy: wyłączony (OFF), 60 i 90 sekund czasu rzeczywistego. ROUNDS czyli ile rund walicie (1 lub 3). ARCADE SKILL: ON/OFF włączony lub wyłączony tryb dla szczególnie uzdolnionych. PLAYERS: 4/8 uczestniczących w TOURNAMENT. CHANGE LOCATION: ustalenie miejsca gdzie będzie rozgrywany turniej, oraz gra na dwie osoby (2 PLAYERS).

Gdy już wszystko mamy za sobą czas na mięsko, czyli jak machać joyem, aby się nie spocić a guby pan na ekranie wykonał precyzyjny cios w lewe ucho przeciwnika.

Na początek krótka legenda: g - joy w górę, p - joy w prawo, d - joy na dół, l - joy w lewo, tf - trzymaj fire, f - fire w joy'u, w - wyskok (ciosy wykonywane w powietrzu, po wyskoku), oraz wszelkie ruchy na ukos, powstałe ze złożenia np. : gp - oznacza ruch joy'a w górny prawy róg, czy fg - trzymaj fire i ruch joy'a w górę. Bohaterów jest aż jedenastu, więc czas zacząć.

Na początek ruchy joyem uniwersalne dla wszystkich bohaterów.

g - podskok; gp - skok do przodu;

p - idzie w prawo; dp - wślizg (NINJA i MAX reagują inaczej. NINJA pojawia się przy



przeciwniku. MAX wykonuje wślizg z uderzeniem rączką); d - kuca; dl - obrona dołu;

l - idzie w lewo; gl - skok do tyłu;

fg - kop w brzusio; fl - obrona góry.

Teraz ciosy specyficzne dla danych gostków.

NIK i DAN (te same ciosy)

tf - ognista kula; fgp - uderzenie pięścią w górę; fp - pięść w przód; fdp - wślizg z kopnięciem; fd - kopnięcie dołem; fdl - uderzenie pięścią dołem; fgl - tajemniczy obrocik; wfg - wyskok z kopem do góry; wfgp - wyskok z kopem do przodu; wfp - wyskok z uderzeniem pięścią; wfl - wyskok z rzutem kulą.

JUNIOR (nie mylić z Dżuniorem!)

tf - kula ognista; fgp - pięść w górę; fp - pięść w przód; fdp - plomba dołem; fd - kopnięcie dołem; fdl - uderzenie pięścią w kostkę; fgl - szybka pięść; wfg - wyskok z pięścią; wfgp - wyskok z nóżką do przodu; wfp - wyskok z pięścią.

LORAY

tf - fajerwerki na miliard fajerek; fgp - skok do przodu z pięścią; fp - pięść w przód; fdp - kop dołem z obrotu; fd - kop dołem; fdl - pięść dołem; fgl - gwiazda z wykopem; wfg - wyskok z wykopem do góry; wfgp - wyskok z kopem do przodu; wfp - wyskok z pięścią.

YITU

tf - szybki bieg do przodu; fgp - skok do przodu z pięścią; fp - pięść w przód; fdp - wślizg z kopem; fd - kop dołem; fdl - pięść dołem; fgl - doskok do przeciwnika; wfg - wyskok z kopem do przodu; wfgp - wyskok z kopem do przodu (bardziej opływowa sylwetka); wfp - wyskok z pięścią.

MARIA

tf - śmiercionośna wiróweczka; fgp - cięcie ręą; fp - pięść w żołąd; fdp - wślizg z kopem; fd - szpagat; fdl - pięść dołem; fgl - silny kop w mordę; wfg - wyskok ze szpagatem; wfgp - wyskok z kopem do przodu; wfp - wyskok z pięścią.

DUG

tf - trzęsienie ziemi; fgp - bieg z głową do przodu; fp - uderzenie pięściami; fdp - wymach pięścią w kucaniu; fd - walnięcie pięściami w kucaniu; fdl - krótka pięść w kuckach; fgl - pięść w górę; wfg - motylek; wfgp - wyskok z nóżkami w bok; wfp - wyskok z machnięciem pięściami.

KOSSAK

tf - zapadnięcie się pod ziemię; fgp - z łokcia w szczękę; fdp - wślizg z kopem; fd - kop w dół; fdl - łokciem w kostkę; fgl - prąd w nóżki; wfg - wyskok z walnięciem pięścią; wfgp - wyskok z wymachem nóg; wfp - wyskok z łokciem.

NINJA

tf - niewidzialnosc; fgp - skok do przodu z ciachnięciem mieczem; fp - pięsc gora; fdp - wślizg z walnięciem pięścią w krocze; fd - kopnięcie dołem; fdl - pięsc dołem; fgl - salta z mieczem; wfg - wyskok i salta z mieczem; wfgp - wyskok z ciachnięciem mieczem; wfp - wyskok z pięścią.

MIKE

tf - trąba powietrzna; fgp - pięść z turbinką; fp - pięść; fdp - wślizg z kopem; fd - kop dołem; fdl - pięść dołem; fgl - kop z obrotu w żebra; wfg - wyskok z kopem; wfgp - wyskok z nogami do przodu; wfp - wyskok z pięścią do przodu.

MAX

tf - wślizg z uderzeniem; fgp - walnięcie kulą; fp - ciachnięcie łapą; fdp - wślizg z uderzeniem; fd - szpagat z kopnięciem; fgl - prąd wokół Max'a; wfg - obrocik w powietrzu i wykop nogami; wfgp - kula z powietrza; wfp - kula z powietrza.

I to już wszystko.

No, jeszcze mała podpowiedź, gdy przez około pięć sekund będziesz trzymał joy'a w porcie pierwszym (to tam gdzie mysz) w lewo a joy'a w porcie drugim w prawo to oczom Twoim ukaże się tzw. CHEAT MENU. Dzięki niemu możesz wyłączyć upływ energii i kredytów. Możesz także wyłączyć sterowanie twego przeciwnika przez komputer. Właśnie tutaj możesz wybrać MAX'a jako Twojego przedstawiciela w grze.

No to soczystych pojedynków, zadziorne pluszowe niedźwiadki.

EMILUS

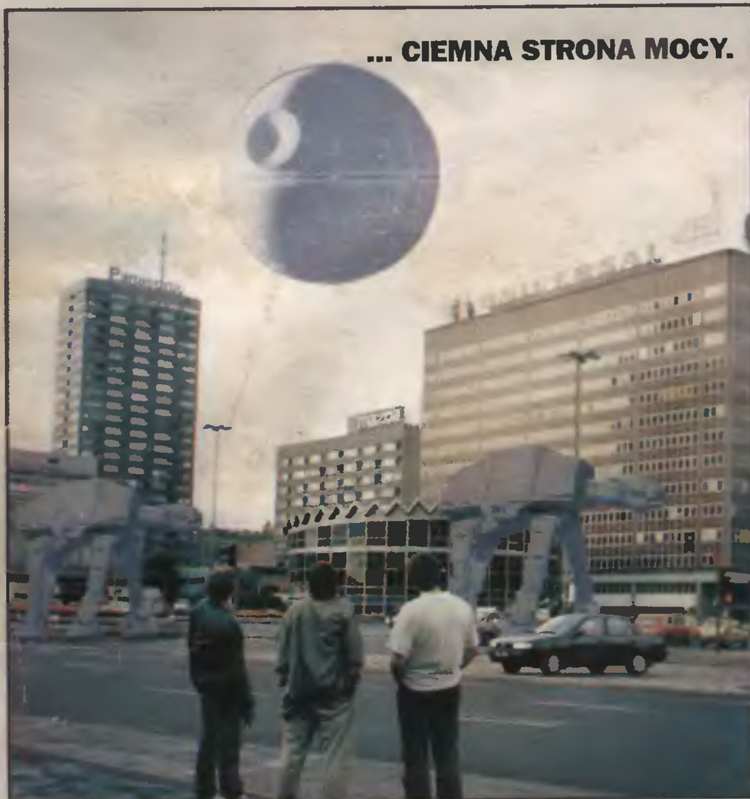
by LEYO

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

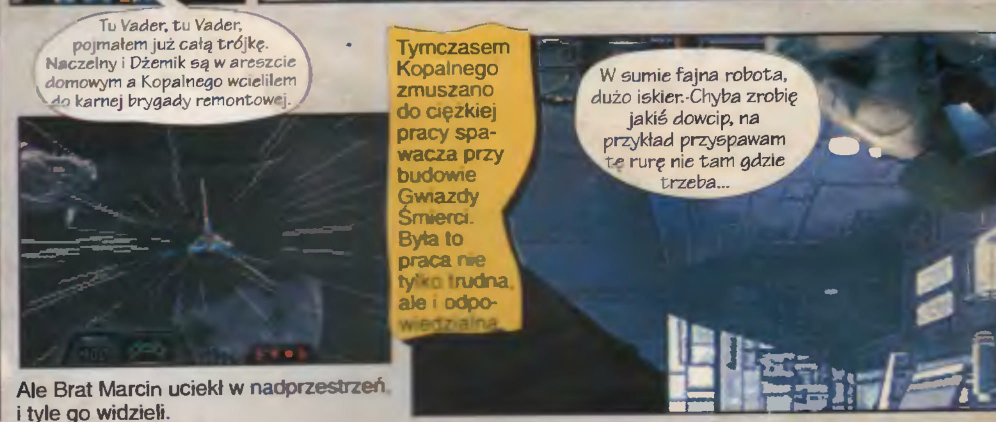
OM



Nikt nie spodziewał się, że podczas wakacji w "Top Secret" dojdzie do puczu. Niejaki Emil wraz z Gawronem i Sir Haszakiem stworzyli triumwirat i postanowili przejąć władzę. Oczywiście nie sami — za nimi stała...







Ale Brat Marcin uciekł w nadprzestrzeń i tyle go widzieli.









GAME OVER